DISHONORED LA NOUVELLE FOLIE DE BETHESDA ET D'ARKANE STUDIOS

NUMÉRO 247 - NOVEMBRE 2011

joystick

WWW.JVN.COM

DÉCRYPTAGE

BATTLEFIELD 3

PENSÉ POUR LE PC, DÉVELOPPÉ POUR LE PC...
ENFIN UNE VRAIE ALTERNATIVE À CALL OF DUTY ?

TEST

FROZEN SYNAPSE

Indé et merveilleusement passionnant

BÊTA

SAINTS ROW : THE THIRD

Encore plus barré que n'importe quel GTA !

MATOS

PRATIQUE

Laissez respirer votre PC

FOCUS DU MOIS

FIFA 12

ENFIN LE JEU DE FOOT DIGNE DE NOS MACHINES DE TUEURS !

L 13925 - 247 - F: 6,95 €

Numéro 247 / Novembre 2011 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / REU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1700 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont. 8,50€

DOUBLE SÉCURITÉ MAXI EFFICACITÉ

WAWACITY.WS

... ATTENTION : FIN DE L'OFFRE LE 31/10/11... ATTENTION : FIN DE L'OFFRE LE 31/10/11...

✓ **Sécurité optimale :**
Votre site hébergé simultanément dans 2 centres de données ultrasécurisés

✓ **Rapidité exceptionnelle :**
Connectivité de 210 Gbits/s

✓ **Innovation permanente :**
Toujours à la pointe de la technologie grâce à 1000 développeurs en interne

HÉBERGEMENT WEB DOUBLEMENT SÉCURISÉ **0€***

1&1 vous garantit une sécurité maximale de vos données. Concentrez-vous sur l'essentiel, nous assurons une qualité de service qu'aucun autre hébergeur ne vous propose.

1&1 DUAL ESSENTIEL
- NOM DE DOMAINE INCLUS
- Trafic ILLIMITÉ
- 2,5 Go d'espace disque
- Applications Click & Build

0€ pendant 6 mois puis 1,99 € HT/mois (2,38 € TTC/mois)*

NOMS DE DOMAINE EN .FR, .EU ET .COM
Espace Web et compte email inclus !

À partir de **0,99€** HT/an (1,18 € TTC/an) la première année*

Découvrez tous nos packs d'hébergement à prix réduit ainsi que nos autres offres sur www.1and1.fr

1&1

MEMBRE DE united internet

Appelez-nous au **0970 808 911** (non surtaxé) ou consultez notre site Web

www.1and1.fr

* Le pack 1&1 Dual Essentiel est gratuit pendant 6 mois sous réserve d'un engagement de 12 mois. À l'issue des 6 premiers mois, ce pack est à compter facturé au 1,99 € HT/mois (2,38 € TTC/mois). Frais de mise en service de 4,99 € HT (5,97 € TTC). Offre sans engagement de durée également disponible. Pendant la première année, les noms de domaine en .eu, .fr et .com sont au prix respectif de 0,99 € HT/an (1,18 € TTC/an), 4,99 € HT/an (5,97 € TTC/an) et 5,99 € HT/an (7,16 € TTC/an) au lieu de leur prix habituel de 6,99 € HT/an (8,36 € TTC/an). Conditions détaillées sur 1and1.fr

JOYSTICK N° 247 - NOVEMBRE 2011

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mondemagazine.fr

Président : Sagit Zaïmi
Directeur Général, Finances et Administration : Jean Mallet
Principal actionnaire : HMT
Directeur de la publication : Sagit Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Marguerite Gautier (gautier@yellowmedia.fr)
Directeur Marketing & Communication : Sagit Zaïmi
Directeur de Magazines : Xavier Leroy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 85 50 – Fax : 01 42 00 56 92
[illegible]
Tarif France métropolitaine 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 85 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abdal
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Nadine » Prêtre
Première rédactrice graphiste : Céline « Mélusine » Deregnier
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

Ont participé à ce numéro :
Michel « Yves » Beck, Emmanuel « TMF » Bley, Kévin « Oscar » Bitterlin, Damien « Damoclès » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Jean-Marc « Bobo Fett » Delpierre, Cyril « Cyd » Dupont, Vincent Filas, Julien « Grey » Fouret, Jean-Didier « Jiji » Laurent, Guillaume « C_Wiz » Lucet, Axel « Shua » Oliveiras, Carole Romantin, David « Kameleon » Vandekerkove
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guérin

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Sautner
Directeur de Publicité : Didier Pilchon
Directrice de Publicité : Sylvie Collet
Responsable trafic : Magaly Edouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perret (philippe.perret@yellowmedia.fr)
Chargée de la fabrication : Sophie Pegorard

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre

Vente d'anciens numéros : 01 44 84 85 50

Diffusion : MLP
Impression : SIEP
ZA Les Marchais 77590 Bois-le-Roi
Imprimé en France - Printed in France.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0915 K 80078 -
ISSN : 1145-4806. Copyright Yellow Media 2011.
Tous droits de reproduction réservés.
Joystick est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société Yellow Media. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni remerciés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément et un insert abonnement situé entre les pages 66 et 67.

Yellow Media

OJD PRESSE PAYANTE 2009

PENDEZ-MOI HAUT ET COURT !

Comme le dit le proverbe : qui sème le vent récolte la tempête... C'est donc assez logiquement qu'après des années de mauvais traitements, mes victimes chéries se sont retournées contre moi. Et de bourreau, je suis devenu bourré... pardon, victime. Et c'est entrecoupé de cris de douleur que j'écris mes dernières lignes en tant que Death Pote, rédacteur en chef de cet illustre magazine qu'est Joystick. Outre l'immense plaisir que j'ai éprouvé en titillant, torturant et houspillant, Kracou, Deez, Sundin, Lucky, Yavin, Yseesen, Shua, Oyd, Chris, Bat, mon équipe de filles, Rustine et Mélusine et... à me faire croquer – tous les mois – par Gruth et même à lire les pages matos de Boba Fett et C-Wiz (en fait, pas vraiment, mais j'ai au moins apprécié bosser avec eux), ce que je retiendrais de ces années, c'est vous ! Vous et votre intransigeante intransigeance dès que nous parlions de jeux vidéo, vous et votre mauvaise foi lorsqu'on évoque le sujet du piratage (c'est pas moi Monsieur... c'est mon voisin... je l'ai vu l'autre jour faire les poubelles de Blizzard à la recherche d'une clé USB de Diablo III...), vous et votre véritable amour pour ce magazine que je regretterais de ne plus réaliser... Je ne vous saoulerai pas avec mes ambitions, vous vous en moquez ! En revanche, ce qui est certain, c'est que Joystick restera entre de bonnes mains ! Les vôtres, tout d'abord, car après l'avoir acheté, j'ose imaginer que vous le gardez dans ces appendices qui servent à tourner les pages, rapprocher les verres de la bouche et, bien sûr, à déplacer le mulot ! Mais aussi, car – entre les membres de l'équipe qui restent et qui seront enfin libérés de mon joug, et les nouveaux responsables du mag – c'est une sacrée bande de passionnés et de tarés qui écriront tous les mois Joystick version 3.0 (ou 4.0 je ne sais plus en plus de 20 ans d'existence).

DEATH POTE

WAWACITY.WS

www.jvn.com

SOMMAIRE

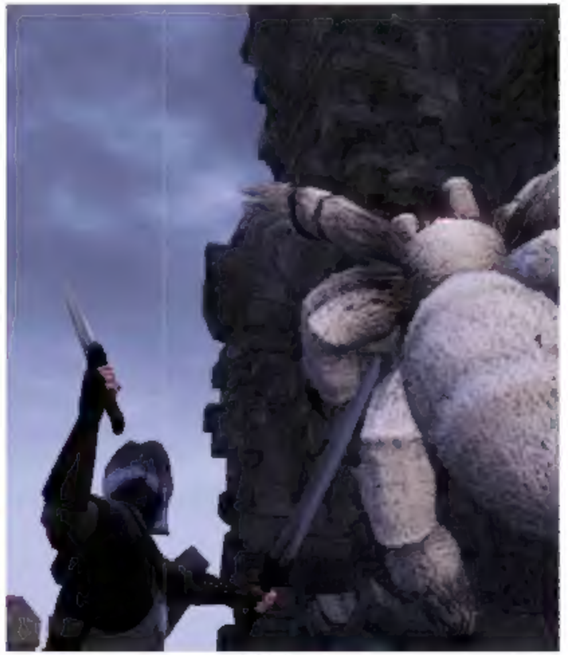
joystick
N° 247 Novembre 2011

44 DOTEMU Interview de ses passionnés de retrogaming à qui l'on doit le plaisir de re(découvrir) quelques perles du jeu vidéo.

56 SAINTS ROW : THE THIRD Impossible de faire plus déjanté que GTA ? C'est que vous n'avez pas joué à Saints Row.

64 DEAD ISLAND Un peu décati... mais c'est bien normal pour un zombie !

10 BATTLEFIELD 3 Pensé pour le PC, développé sur PC, le jeu de Dice (et son nouveau moteur, le Frostbite 2) explose les possibilités offertes par les FPS et devrait faire date dans l'histoire du jeu vidéo.



83 VINDICTUS L'un des MMO les plus plaisants et surprenants du moment.

10 EN COUV

Battlefield 3
Le FPS que l'on attend tous avec impatience et délectation !

18 NEWS

22 La babe du mois
Shangri La

26 Le Pour ou Contre
Les jeux à 0,79 euros

36 News Reportage
Bip Media : les créateurs de Tiny Token Empire

38 La chronique
La vraie mort est-elle de retour ?

22 Jeux indé
Owl Boy, Maldita Castilla, City, Illuminate : Light the Room

22 Au jour le jour
Pour la première fois sans aucun commentaire sportif

44 INTERVIEW

L'équipe de DotEmu
Une discussion avec les champions de l'émulation

46 FOCUS

Fifa 12 / Le test
Du football : la remise en jambes s'annonce des plus sympathiques

54 BÊTA ET TESTS

56 Saints Row : The Third
60 Space Marine
64 Dead Island
66 Call of Juarez : The Cartel
70 PES 12
74 Rock of Ages
75 Frozen Synapse
76 Tiny Token Empires
77 Hector Badge of Carnage

78 RÉZO

80 Free 2 Play
Ghost Recon Online, Blade of Destiny Online, LEGO Universe

81 Mods
Red Alert : Origins, Titan : XCIX, This is War

82 Rise of Immortals
Un MOBA qui ne fera pas d'ombre à LoL et consort

83 Vindictus
50% MMO, 50% hack & slash, 100% passionnant

84 Try Again
En attendant Diablo III, refaites-vous une quête titanesque

86 Au secours
Exploser Ragnaros en mode Héroïque

90 MATOS

92 Tests
Zotac GeForce GTX 560 AMP ! Edition, Antec Solo II, Roccat Isku

94 Pratique
Laissez votre PC respirer

96 Top Hard
Faites péter la CB

98 CÔTÉ RÉDAC

Et Poke et Peek

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM

joystick
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail : courrierjoystick@yellowmedia.fr

WAWACITY.WS

ÉCRIVEZ-NOUS

Vous ne le savez peut-être pas encore, mais les choses ne seront plus jamais les mêmes… C'est que l'histoire n'est pas forcément un éternel recommencement…

Bonjour !
J'ai essayé votre dvd Shellshock du mois de septembre dernier sur 98 Vista et w.7 Écran noir après le lancement du jeu sur les 3.
Un petit fichier se serait-il égaré ?
Merci

Olivier

JOYSTICK : Bonjour Olivier,
Comment imaginer que nous aurions oublié un fichier dans l'installeur de Shellshock… Ce qui aurait pu arriver, mais je ne dis pas que c'est le cas, c'est que nous avons omis d'indiquer une petite manipulation pour permettre à ce jeu de fonctionner sur certains OS. Voici ce que nous aurions pu indiquer :
Il faut aller dans :
C:\Documents and Settings\xxxx\Mes documents\SHELLSHOCK_NAM67 et éditer le fichier TOD_PC.ini
À la ligne PostRenderEffects, remplacez On par Off et on voit enfin les soldats. C'était donc bien un souci de moteur 3D Bien sûr, tout cela n'est que théorique puisque, comme vous l'avez dit, tout fonctionne parfaitement, chaque mois, avec les jeux complets. En attendant un autre non-problème. Bon jeu !

Salutations à toute la rédaction,
En plus de mon PC, je dispose d'une console Nintendo DS, ayant un peu plus de temps libre, je me suis vu obligé de chercher sur internet des critiques de jeu afin de pouvoir en acheter un sans me planter. D'où ma question, vu que la majorité, si ce n'est plus, de votre lectorat possède une console (sans parler des membres de votre rédaction), pourquoi ne pas insérer une page qui résumerait en quelques mots les jeux indispensables sortis sur consoles chaque mois ? Hein ? Pourquoi ? Dites ?

ZobiLaMouche

PS : Et ne me dites pas d'acheter JVM ça serait trop facile.

JOYSTICK : Chère ZobiLaMouche,
Je ne vois pas ce qui vous permet de dire que nous avons des consoles…
Non, nous n'avons pas de consoles, nous avons toutes les consoles… même la 3DS, c'est dire !
Mais pour ce qui est de faire une page sur les meilleurs jeux consoles, c'est Zobi !
Nous, c'est Joystick, comme cet accessoire antédiluvien qui permettait de contrôler ses sprites à une époque où la 3D n'était qu'un rêve d'ingénieurs de la Nasa. Et puis après les consoles, vous voudrez que nous parlions des jeux sur Mac, des jeux Facebook, voire du serious gaming ? Voyons, nous avons une réputation d'élitisme à tenir… Et, plutôt que de vous conseiller d'acheter JVM, je vous inviterais plutôt à jeter votre dévolu sur Console + ou, si vraiment vous ne voulez pas débourser le moindre centime, allez sur www.JVN.com… C'est des copains et ils adorent aussi les mojitos.

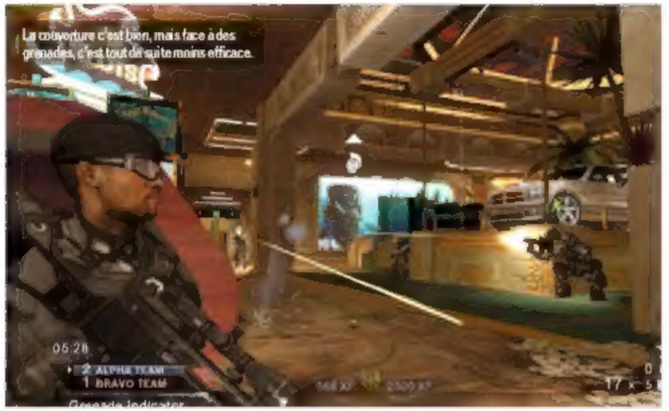
Chère Rédaction de Joystick,
Inutile de vous rappeler à quel point votre divin magazine procure à la planète entière une source inépuisable de connaissances et de joie. Comme dirait mon pépé, chaque mois c'est un peu comme si une ogive nucléaire arrivait dans chaque librairie.
En effet, mais laissons fi des convenances et passons directement dans le vif du sujet. Car si j'ai pris la peine de vous écrire, ce n'est bien sûr en aucun cas pour critiquer votre glorieux magazine (autant essayer de se jeter six fois dans un ravin sans fond) mais pour prendre des nouvelles de Mme Loutre. En effet, pourquoi n'avez-vous pas gardé les petites histoires de Mme Loutre dans la nouvelle édition de votre magazine (je sais, ça fait déjà un moment que vous l'avait changé, mais je pensais alors que vous auriez quand même eu un peu de bonté pour une créature aussi rusée et qui plus est flairant bien les pistes, mes braves) ??? Lui serait-il arrivé quelque chose de grave ????
Et si jamais vous aviez perdu toute semence de foi (traître !) en cette créature divine (la vie doit alors être alors profondément lugubre et morne…), je ne pourrais que vous conseiller de taper sur Google le mot sacré « loutre » et de regarder droit dans les yeux les petites créatures que Google aura daigné vous afficher. Il suffit d'un regard pour qu'elles vous envoûtent Oo.
Longue Vie Aux Loutres et Que la Force soit avec Vous !
Wicket, une lectrice qui vous veut du bien

JOYSTICK : Très chère lectrice !
Oh que si nous aimons la Loutre, comme personne d'autres. Mais comme le disaient les Rita Mitsouko, les histoires d'amour finissent mal… en général ! Cette garce de loutre nous a donc quittés lors de la nouvelle formule ! Nous avions trop changé, elle ne nous reconnaissait plus après notre petit lifting des 20 ans…, elle voulait aller voir du pays, se reconvertir, respirer un peu d'air pur !
C'est la vie, c'est l'amour…

"J'étais paralysé par la peur en voyant ce film !"
THE NEW YORK OBSERVER
FROZEN
UN SUSPENSE À VOUS GLACER LE SANG !
" FROZEN c'est Hitchcock qui sort les crocs ! "
AIN'T IT COOL NEWS
Le 13 OCTOBRE en BLU-RAY, DVD et VOD sur cinéma à la demande
13 RUE
jeuxvideo.com

VOTRE DVD

LA MAJEUR PARTIE DE LA RÉDAC ÉTANT TRÈS OCCUPÉE À FAIRE SES VALISES POUR VOGUER VERS D'AUTRES HORIZONS, C'EST SAVONFOU QUI RÉDIGE CETTE PAGE. VOUS EN FAITES PAS, ON LE SURVEILLE.



Le jeu complet

Genre FPS - **Éditeur** Ubisoft - **Développeur** Ubisoft - **Site** http://rainbowsixgame.uk.ubi.com/vegas/

RAINBOW SIX : VEGAS

Alors c'est ça la page DVD? C'est marrant, j'imaginais ça plus petit, parce que bon, il y a plein de choses sur un DVD normalement, vous savez... D'ailleurs même si ce qu'il y a dessus ne vous plaît pas (parce que vous n'aimez ni les écrivains paranoïaques ni les néons), ça pourra servir de dessous de verre. Vous pourrez même le pendre à un fil de pêche dans la caravane, ça fait rudement joli. Maintenant, il y a suffisamment de choses sur ce DVD pour que vous n'ayez pas besoin d'en faire une décoration. Pour ça, vous n'aurez qu'à plocher dans la filmographie de Kad Merad, les reflets sont plus jolis, et il y a de quoi faire trois guirlandes. Excusez-moi si mes digressions m'ont amené à évoquer notre fierté nationale chauve sans autre motif que la haine que m'inspire sa tête en forme de gâteau d'anniversaire, mais Sundin m'a affirmé que cette page était un lieu de grande liberté de parole, alors j'en use et abuse. Revenons à notre DVD, et à son scintillant contenu : Rainbow Six: Vegas. Cette itération de la série de FPS tactiques a fait grincer quelques dents à sa sortie. On ne contrôlait plus toute une escouade mais seulement trois pelos, les missions séparées et les multiples approches ont été abandonnées pour une action plus linéaire, même si plus intense.

Fonction rappel automatique

Le jeu propose tout de même plusieurs possibilités d'insertion au joueur, la plus emblématique étant celle qui consiste à descendre en rappel à l'extérieur des bâtiments dans lesquels on pénètre en roulé-boulé au milieu des tris de verre. De même, en circulant d'une pièce à l'autre, il vaut mieux prévoir son coup, repérer les ennemis auparavant, placer ses équipiers et les fournir en grenades, sans oublier la petite laine pour éviter une conclusion trop bourrine. Je ne m'étendrai pas sur les autres aspects du jeu, comme l'omniprésence du système de couverture, je vous laisse un peu découvrir par vous-même. C'est vrai, vous devenez un peu feignants ces derniers temps, et ce petit ventre qui pousse, qu'est-ce que ça veut dire? Et ce T-Shirt Metallica crado? Alors, parce que je suis là depuis des années, vous vous dites que vous n'avez plus besoin de me séduire? VOUS ME DEGOUTEZ !

ET AUSSI...

Jeux indé

Cours !

C'est fou ce que l'on peut faire avec du fil de fer : un passe-partout, une sculpture du tiers monde, un Sundin, et même parfois un jeu. Dans Fotonica, il n'y pas grand-chose à faire : juste courir et sauter au rythme d'une musique électro de grande classe. Sorte de mélange entre Audiosurf et Canabalt, Fotonica est l'occasion qui vous manquait de vous abîmer dans une infinie contemplation.

Démo

Les Guerres Prisunic

Tiens une démo de jeu ! Ça faisait longtemps... Si jamais le test de ce numéro-ci ne vous suffit pas pour vous faire une idée de Tiny Token Empires, cette démo devrait faire l'affaire. Après tout, on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même. Allez, bon jeu à tous !

WAWACITY-WS

ALIENWARE | ALL POWERFUL

METS TOI EN CHASSE

Compatibilité 3D. Ecran HD
Boosté par des processeurs Intel® Core™ i7 de 2e génération, le Alienware M17X te donnera l'avantage.

OPTE POUR LE SYSTÈME M17X.
DOMINE TES ADVERSAIRES.

Ce processeur peut gérer aussi bien la HD que la 3D. Sa vitesse adaptative et sa réactivité de premier ordre font du processeur Intel® Core™ i7 de 2e génération le choix idéal pour des performances visiblement intelligentes, au top.

intel inside CORE i7 Visuellement Intelligent

Choisissez ce système maintenant sur www.Alienware.fr
ou appelez : 0 825 387 186

La compatibilité 3D nécessite un écran large LCD WLED FULL HD 120 Hz et 3D, un système graphique NVIDIA® et une carte graphique NVIDIA.
Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

WAWACITY.WS

Genre FPS
Éditeur Electronic Arts
Développeur DICE
Site www.battlefield.com
Sortie 28 octobre 2011

BATTLEFIELD 3

LE RETOUR DU ROI ?

Huit pages sur Battlefield 3?
Pas de problème, je suis allé deux fois à Stockholm pour le voir, j'y ai joué à l'E3, j'ai tâté du coop…
Je pense que je peux gérer. Pour hier?
Euh, OK, hier, avec combien de jours de retard?

À SAVOIR

1 **Exclusif !** Attention : Battlefield 3 ne fonctionnera qu'avec Windows Vista ou 7.

2 **À terre !** Option peu courante dans les FPS, BF3 permet au héros de se coucher au sol. Pratique.

3 **Casanova.** Paris est l'une des villes représentées dans le jeu. Rien de très exceptionnel à constater.

Spécialiste autoproclamé ès FPS, je savais bien que cette histoire allait me retomber dessus un jour. Avec l'annonce de Battlefield 3 et cette soi-disant guerre de Titans avec Modern Warfare 3, j'ai passé une année épouvantable! Pas un mois ne s'est écoulé sans qu'on me demande : « Et sinon, c'est lequel le meilleur? » Mais on s'en fiche comme de l'herpès de DSK, bon sang! Ce sont deux blockbusters, deux FPS différents et à part comparer qui aura la plus grosse quantité de fans le jour de Noël, cette guéguerre de banlieue n'a même pas de raison de brûler une voiture ou deux. En revanche, ce qui nous intéresse à Joy, c'est plutôt de savoir si ce bon vieux Battlefield n'a pas été sacrifié sur l'autel de la rentabilité. Vous savez, ce bon vieux démon des joueurs PC qui transforme nos franchises cultes en de vulgaires joujoux pour tapettes! Autant pour XCOM ou Dragon Age, j'ai pu tourner la page, autant sur BF la pilule aura du mal à passer. DICE, si tu m'entends, prends garde à toi, il me reste encore 7,5 pages à écrire! J'espère que le bien nommé Battlefield 3 mérite son titre. Et que la promesse que tu m'as faite, devant un parterre de consoleux ignorants, de ne pas développer une suite à Bad Company 2 mais bien un nouvel épisode de ma série chérie, va être tenue. Car ne l'oublie pas, une arme chargée est pointée sur ta tempe. Au moindre faux pas, j'informe le monde de ta traîtrise et condamne toute ta progéniture future à errer dans l'antichambre de la mort, ou autrement dit, dans le salon du joueur moyen!

Me voici donc en mode chien renifleur. Au moindre écart commercial, à la première concession console, je sonnerai l'alarme. À vous de juger si le crime mérite le pardon. Et inutile de fouiller les tiroirs à succès pour trouver matière à comparaître. Un coup d'œil au menu d'accueil suffit. Campagne? Pardon, »»»

> « BATTLEFIELD PROPOSE UNE VRAIE HISTOIRE SOLO, AVEC SCÉNARIO GARGANTUESQUE, MISE EN SCÈNE HOLLYWOODIENNE ET TUTTI QUANTI. »

La carte Caspian Border est particulièrement étendue. Tous les véhicules du jeu (soit plus d'une vingtaine) seront utilisables.

Le mode coopératif n'a pas été ajouté à la [illegible]. Espérons que toutes les missions seront aussi intéressantes que celle que j'ai [illegible]

BF3 VS MW3

La guerre fait rage sur plusieurs fronts. Bilan de la situation.

En solo

Les deux campagnes sont plutôt différentes. MW3 joue la carte de la surenchère tandis que BF3 vise plus d'authenticité. Résultat: le rythme de ce dernier est plus

posé, l'action moins extravagante et la mise en scène «relativement» sobre. D'un autre côté, la campagne de MW3 se montre bien plus trépidante. Et ce, même si elle semble particulièrement dirigiste et que le joueur passe souvent assez passif. Cependant, grâce à sa réalisation époustouflante, Battlefield 3 propose des sensations encore jamais explorées. L'immersion est juste incroyable et pour un mode solo, c'est toujours important.

En multi

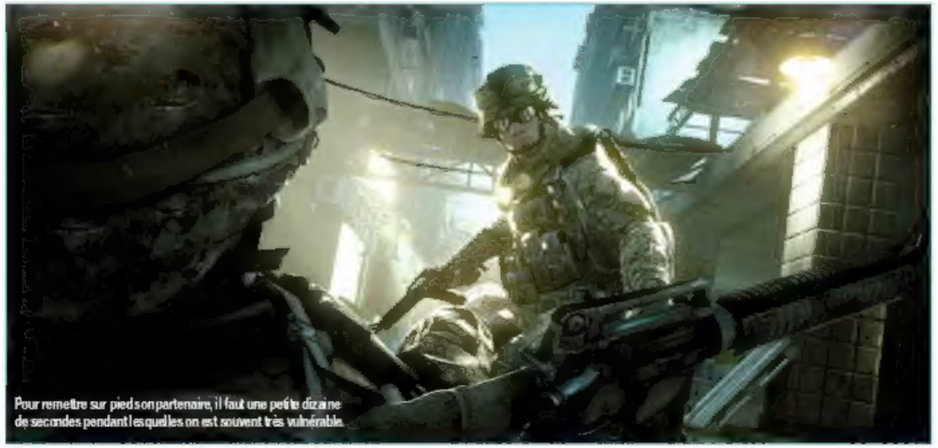
Deux écoles s'affrontent. Le multi de Modern Warfare 3 hérite de la formidable recette mise en place par Call of Duty 4 en 2007. C'est facile à prendre en main, speed et addictif. Du côté de Battlefield 3, le multi s'engage à reprendre fidèlement ce que faisaient ses prédécesseurs. Les batailles sont de grande ampleur, il y a des véhicules à tout-va et un aspect stratégique non négligeable. Le mode en ligne de BF3 est sans doute un peu plus complexe à appréhender, mais aussi plus jouissif au demeurant. Il convient mieux aux joueurs PC.

En dehors

Au niveau du buzz, Electronic Arts et Activision se sont rendu coup pour coup. BF3 semble avoir l'avantage dans la sphère de la presse spécialisée et dans les cercles de gamers. Mais le grand public, celui qui fait gonfler les chiffres de vente d'un Call of Duty à près de 20 millions d'exemplaires, ne connaît pas bien, voire pas du tout, Battlefield. Niveau précommandes, les deux jeux sont au coude à coude apparemment. 1,25 million pour BF. Plus d'un 1,4 pour MW. Cela n'empêche pas les éditeurs de continuer leurs assauts médiatiques. Tandis que l'un enregistre le site ModernWarfare3.com afin qu'il redirige vers le site officiel de Battlefield 3, l'autre s'arrange pour que le traducteur de Google transcrive Ich liebe Battlefield 3 par: j'aime Modern Warfare 3. Amusant!

>>> quoi, comment ? Battlefield propose une vraie histoire solo, avec scénario gargantuesque, mise en scène hollywoodienne et tutti quanti? Sacrilège ! C'est comme si Spielberg faisait appel à JJ Abrams pour diriger l'un de ses films… Su-per. Bon, ne dramatisons pas.

Même si depuis Half-Life, aucun FPS n'est jamais parvenu à associer un très bon mode solo à un très bon mode multijoueur dans la même boîte (qui a dit CoD 47), la tâche n'est pas impossible. Reste que je suis un peu inquiet de la direction empruntée par la campagne de BF3. Les développeurs m'ont garanti que l'expérience de jeu n'allait pas suivre les traces insipides de Call of Duty, mais les quelques niveaux montrés ne m'ont guère rassuré. Certes, le jeu semble moins tape-à-l'œil que Modern Warfare. Le modèle n'est pas Peurl

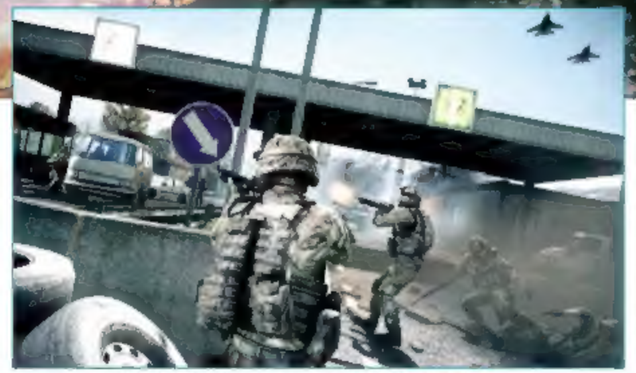


Pour remettre sur pied son partenaire, il faut une petite dizaine de secondes pendant lesquelles on est souvent très vulnérable.

Harbor, mais plutôt il faut sauver le soldat Ryan. Malgré le [illegible] tactique des fusillades ne m'ont convaincu. Le héros semble sourcer sur un innocent aussi dirigiste que la navette de l'aéroport Charles-de-Gaulle. La seule différence avec un bon FPS-couloir des familles, c'est que le rythme de l'action oscille agréablement entre le calme et la tempête. Les missions commencent souvent doucement et finissent en apothéose, mais le sentiment réhibitoire d'aller trop vite en besogne ne se fait pas sentir. La quantité des sacro-saints scripts ne choque pas. Le joueur peut respirer. Le héros a oublié ses greffes de Schwarzy et Stallone à la maison, lui aussi a parfois besoin de reprendre son souffle… même si cela veut dire se tourner les pouces pendant quelques minutes. «Une expérience peut être viscérale et authentique à la fois.», nous dit Patrick Bach, le producteur de BF3. Soit.

Admettons que le jeu nous propose plus qu'un simple city-tour en territoire ennemi. Et qu'avec notre compagnon d'arme, on exige mieux que trois pauvres ploucs à abattre dans une arène – n'est-ce pas, Rage ? – il nous faudrait alors explorer le très hype mode coop. Ici, pas question d'incruster un second héros dans la campagne. En coop, les deux personnages bénéficient d'une histoire bien à eux, composée de six missions tout spécialement conçues pour leur donner du fil à retordre. Là encore, l'initiative n'a rien de désintéressée de la part de DICE. Nulle passion ne les a poussés à organiser cette balade en amoureux, cela ressemble plutôt à une vile concession de mari soumis ! Néanmoins, il faut reconnaître au développeur suédois un certain talent. Compromis avec le diable ou pas, le mode coop ne manque pas d'intérêt. Il encourage les synergies en provoquant des situations compliquées où se la jouer égoïste s'avère fatal. Heureusement, même recroquevillé dans sa honte sur le seuil de la mort, un petit bisou de son partenaire et l'on repart comme en 40. Mieux vaut donc marcher main dans la main. Une mission de sauvetage dans un repère ennemi ? Les deux héros peuvent sortir leurs silencieux et abattre les paires de gorilles de façon synchronisée. Escorter un convoi dans les rues agitées de Téhéran ? Pas de problème, nos deux partenaires pourront toujours s'en sortir s'ils progressent dos à dos, surveillant leurs arrières et canardant des flancs distincts. L'opposition ne fait pas dans la dentelle. Un coup de roquette dans le nez et c'est le game over. >>>

De multiples jets seront de la partie en multi. Les combats s'annoncent très chauds !



Dans la campagne solo, le héros suit le plus souvent son escouade. Mais il lui arrive de bosser en solo.

Changer de config ou ne pas changer de config pour BF3, telle est la question !

Tant mieux, parce que les opérations ne semblent pas très longues… Espérons toutefois que cela ne soit pas la règle pour tout le jeu, solo et multi compris. Je détesterais me retrouver avec une campagne de trois heures et quelques pauvres cartes multi qui se battent en duel. Déjà que DICE et EA nous font le coup de l'Édition Limitée… Vous savez, cette manipulation perverse qui veut que si vous précommandez le jeu, vous obtiendrez une version plus plus de BF3. À savoir un DLC complet nommé Back to Karkand comprenant 4 cartes supplémentaires (toutes adaptées de BF2), un pack d'armes et 48 heures d'avance sur l'accès à la bêta. Tout cela pour le même prix et le jour de la sortie alors que ce contenu additionnel ne sera disponible à la vente (pour un peu moins de 15 euros) que fin novembre. Déjà que le principe même du DLC, introduit par les consoles, mérite la mort. Mais là, on veut carrément nous faire payer pour quatre vieilles cartes retravaillées, prêtes avant la sortie et donc tout à fait insérables sur la galette du jeu ! Que le joueur console soit un pigeon affamé et estropié, je veux bien, mais nous refourguer des miettes de pain rancies contre un quart de rôti, avec tous les mods qui ont été créés pour les différents Battlefield, c'est proprement scandaleux ! Ah oui, j'oubliais, pas de SDK pour BF3. Pourquoi ?
Le moteur du jeu, le Frostbite 2.0, serait trop compliqué à maîtriser…

ESPRIT COMPETITIF

À l'image de Call of Duty : Elite, EA et DICE vont proposer un site de services au fonctionnement bien rodé : Battlelog. Sa fonction ? Associer l'ensemble des statistiques du joueur, des informations sur le jeu et des fonctionnalités communautaires sur une même plateforme. Une sorte de Facebook dédié, rempli de chiffres… Le tout sera accessible gratuitement depuis d'importe quel ordinateur, iPhone, iPad ou smartphone.

Stop. Peut-on arrêter de démonter mon pauvre Battlefield et me rappeler pourquoi j'aime tant cette série ? Ou ce troisième épisode a complètement oublié ses racines ? Non, non, pas d'inquiétudes. Patrick Bach le souligne à de multiples reprises : « Le principal objectif de DICE est de récupérer les fans de BF ». Ouf ! Alors pas de multi cheapos avec 16 kangourous qui sautent dans une arène ? Non, Monsieur. C'est du bon (9 ans d'âge !), du vrai jeu en ligne comme seul Battlefield sait le faire. Je parle de batailles à grande échelle sur des cartes gigantesques avec 64 joueurs. De la nécessité de fonctionner en petites équipes. De mettre en place des stratégies efficaces. De jouer encore et encore pour gagner de l'expérience, s'améliorer et narguer le voisin. De se nourrir de chips et de coca des nuits durant pour enfin obtenir cette amélioration d'arme que seuls quelques élus ont la chance d'utiliser. Bref d'un vrai travail de gamer. Pas le temps de fanfaronner sur la belle que l'on vient de mettre dans la tête d'un pauvre noob à 200 mètres de là… Les tanks, les hélicos, les jets ne se rempliront pas tout seul ! Les modes de jeux sont connus (Conquête, Rush, Squad Conquête, Squad Rush, TDM), seules les 9 cartes sont inédites. En fonction du type de partie et du nombre de joueurs, les maps s'adapteront, coupant, ajustant, rééquilibrant les décors. Mais globalement, il sera assez facile et rapide d'y prendre ses repères. Au final, les sensations de jeu n'ont pas beaucoup changé depuis BF 2142. Quel soulagement ! Seules des modifications au niveau des classes s'inscrivent au tableau des nouveautés. A priori, tant que l'on ne touche pas au cœur des mécaniques de Battlefield, aucun risque de faire du jus de chaussette. Tant mieux parce que ce sont de sacrés changements que DICE a effectués ici. Respirez… c'est parti ! La classe Assaut récupère les capacités du Médecin. L'Ingénieur devient plus polyvalent. Il pourra s'équiper de carabines et utiliser une lampe torche pour aveugler son adversaire. Les soldats optant pour les fonctions de Soutien prendront un malin plaisir à flouter la vue des troufions d'en face avec leur mitrailleuse lourde. Tandis que l'Éclaireur se faufilera derrière les lignes ennemies afin de >>>

INTERVIEW

LA CONFIANCE RÈGNE

Patrick Bach, producteur

Entrevue avec la figure de proue du dernier navire de guerre sorti des chantiers de DICE.

JOYSTICK : Dès le départ, Battlefield 3 fut présenté comme le concurrent direct de Modern Warfare 3. Votre objectif est bien entendu de faire mieux que le titre d'Infinity Ward. Quelles sont les principales différences entre les deux jeux ? Et quels sont, de votre point de vue, les atouts de Battlefield 3 pour gagner ce duel ?

PATRICK BACH : Tout d'abord, j'aimerais préciser que pour l'équipe de développement ce n'est pas du tout un duel. Nous n'essayons pas de faire une copie de leur jeu. Et eux n'essayent pas de reproduire le nôtre. Je pense que c'est au consommateur de choisir le type de jeu qu'il préfère. Ce n'est pas comme les jeux de foot où le but du développement est toujours identique. Nous essayons juste de faire le meilleur Battlefield possible. Chez DICE, nous n'essayons pas de rivaliser directement avec Modern Warfare. Toutefois, nous voulons bien sûr intéresser tous les fans de FPS. Mais il y a différents types de shooters et tout le monde ne les aime pas tous. Un aficionado du genre saura distinguer deux types distincts de FPS et verra sans mal que le multijoueur de Battlefield 3 est assez unique. L'échelle des cartes, le mode rush, les classes, ou encore les véhicules sont autant d'éléments qui soulignent les différences de gameplay de notre jeu vis-à-vis de la concurrence. Je ne pense pas qu'un fan de Battlefield pourrait se contenter de ce qu'il trouve ailleurs. Pour nous, il s'agit donc avant tout de récupérer tous les fans de Battlefield. Attirer les autres joueurs n'est qu'un plus. Surtout que je pense qu'il y a la place pour plus d'un shooter sur le marché et que beaucoup de joueurs peuvent s'offrir plus d'un jeu pendant la période de Noël. J'espère donc que l'un d'entre eux sera Battlefield 3 !

Avec l'aide du Frostbite 2.0, BF3 sera le jeu le plus réaliste jamais créé. Qu'est-ce que cela implique en termes d'expérience et de gameplay pour le joueur ? Et ne pensez-vous pas que le jeu est peut-être un peu trop réaliste et crédible ?

Notre principal souci est de faire un bon jeu. Le moteur apporte un aspect émotionnel supplémentaire à l'action. Si vous comparez au cinéma par exemple et que vous retournez dans les années 20 où les films n'avaient ni couleurs ni sons, l'objectif final restait de parvenir à améliorer ce qui était proposé au spectateur. On pouvait malgré tout faire de très bons films, mais au demeurant, en couleurs et en stéréo, ça faisait bien plus rêver. Le but était donc d'obtenir quelque chose de plus réaliste. Aujourd'hui, c'est pareil. Regardez la technologie 3D… Battlefield 2 n'avait pas l'intention d'être moins réaliste que son successeur, on ne pouvait juste pas le rendre plus réaliste en 2006. Maintenant, nous avons les moyens de nous rapprocher de la vision que nous avions à l'époque. Par ailleurs, je ne pense pas qu'il y ait le moindre problème à aller en ce sens. Nous ne ferions jamais quelque chose qui nous empêcherait de dormir. Le système PEGI est là pour garantir que les personnes pas suffisamment âgées n'aient pas accès au jeu. Nous espérons que les gens sont assez responsables pour ne pas permettre que cela se produise. D'un point de vue gameplay, le cœur reste celui de Battlefield. Le Frostbite 2.0 nous permet d'ajouter la destructibilité des décors, qui est un élément très stratégique mais aussi un atout très immersif. Nous avons également tout l'aspect sonore, qui permet non seulement de poser l'ambiance mais aussi d'aider le joueur à se repérer dans l'espace et ainsi à mieux comprendre son environnement.

À quel genre de campagne solo doit-on s'attendre ? Spectaculaire et dirigiste à la Modern Warfare ou crédible et ouverte comme celle d'un ArmA ?

Je ne considère pas ces aspects comme incompatibles. Vous pouvez parcourir une expérience viscérale et authentique à la fois. Parfois, les gens assimilent la simulation >>>

RÉALISTE

FROU-FROU DE LUXE

1 Boum ! Les explosions sont impressionnantes. Non seulement visuellement avec ce qu'elles dégagent de fumée et de débris mais aussi au niveau sonore.

2 Réaliste ! Les mouvements et gestes des personnages sont très crédibles. Cela ajoute un plus indéniable au sentiment de réalisme que dégage le jeu.

3 High-tech. Le moteur du jeu est capable de gérer de nombreuses sources de lumière dynamiques. Le Frostbite 2.0 fait des prouesses mais pas à ce point-là.

4 Retouché. Vu comme ça, difficile de dire que cette photo est tirée d'un jeu vidéo. Le rendu est de fait particulièrement convaincant.

>>> placer une sonde radio à partir de laquelle tous les joueurs de son équipe pourront alors apawner. Sympa. Reste à voir comment tout cela s'équilibre. Impossible de se prononcer pour le moment, je ne n'ai pas assez joué au titre pour vous dire si oui ou non ce mode multijoueur modifié sera aussi prenant et jubilatoire que celui de ses prédécesseurs...

En revanche, je peux déjà vous promettre une chose : Battlefield 3 possède le plus incroyable des moteurs graphiques du marché ! Ce qui n'est pas un argument à prendre à la légère quand on sait tout l'argent que peut dépenser un gamer sur sa configuration... En tout cas, Battlefield 3 mérite qu'on investisse. La qualité de ses effets de lumière ou de fumée atteint des niveaux jamais égalés. La quantité de détails des environnements

> « LE MODE COOP ENCOURAGE LES SYNERGIES EN PROVOQUANT DES SITUATIONS COMPLIQUÉES OÙ SE LA JOUER ÉGOÏSTE S'AVÈRE FATAL. »

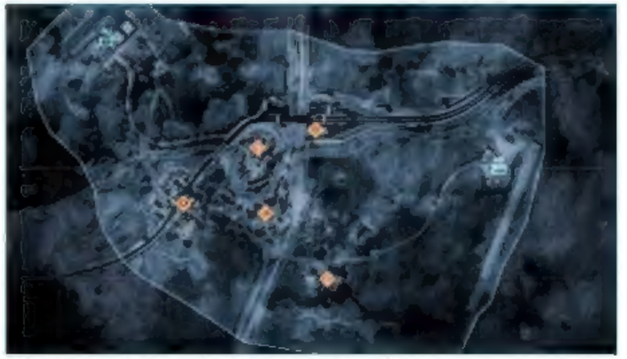
ou la perfection des modélisations laissent pantois. Mais ce n'est réellement que lorsque les combats font rage que le feu d'artifice commence. Les animations, empruntées à FIFA et NBA Live pour la plupart, sont d'une précision et d'une fluidité incroyables. La destruction des décors est si poussée que l'on peine parfois à discerner ce qu'il se passe. Et la partie sonore du jeu est si adroitement orchestrée qu'en fermant les yeux on pourrait se croire sur un vrai champ de bataille ! Bref, le Frostbite 2.0 assure comme un chef. Pas étonnant que BF3 soit devenu l'étalon graphique de l'industrie depuis le dernier E3. Le jeu est si photo-réaliste que certains journalistes se sont même demandés si une représentation aussi fidèle de la guerre n'était pas à prohiber... Non-sens ! Ce n'est qu'une juste évolution des choses qui contribue autant à l'immersion (son, IA, effets) qu'au plaisir de jeu (animations, destructibilité) du joueur. Espérons seulement que ces atours radieux ne voleront pas la vedette au gameplay qui a fait le succès de la franchise, et que l'on se souviendra de Battlefield 3, non pour sa robe étincelante mais parce qu'il fut le digne successeur de la série phare de DICE.

JEAN SANTERRE

INTERVIEW (SUITE)

>>> à ce qui est bien et le spectaculaire à ce qui est mauvais... Mais il faut bien comprendre qu'il est tout à fait possible de créer un film aux effets spéciaux incroyables qui est en même temps très intéressant. Intéressant ne signifie pas foutaise ! (Rire). Qu'un jeu soit open world ne le rend pas bon ou mauvais, c'est juste une manière de faire les jeux. Qu'il soit linéaire ne le rend pas bon ou mauvais, c'est juste un moyen de raconter une histoire. J'ai déjà entendu des gens me dire qu'un jeu devait nécessairement être un bac à sable, et que tous les jeux qui n'étaient pas faits comme ça étaient forcément de mauvais produits. Pour moi, c'est comme dire que tous les films devraient mettre en scène des robots, sinon c'est pourri. Non. C'est un choix que les créateurs font.
Nous voulons créer une expérience solo très viscérale tout en racontant une histoire pleine d'émotions qui pousse le joueur à la parcourir. Pour le multi, nous souhaitons aussi avoir tout l'aspect compétitif. On veut un jeu équilibré, dans lequel les joueurs peuvent se lancer et prendre plaisir sans autre formalité. Mais en même temps, on souhaite que le joueur puisse participer à des vrais tournois et matchs. Prenons par exemple le foot. On peut y jouer de bien des façons. Vous pouvez y jouer avec vos amis sur la plage, avec deux canettes pour faire les buts. Ou alors vous pouvez jouer la finale de la Coupe du Monde. C'est toujours le même jeu, mais la raison pour laquelle vous jouez change. Voilà ce que l'on veut pour notre mode multijoueur. Il est possible de participer à des parties de temps à autre, pour le fun et le plaisir immédiat. Ou alors y passer du temps, découvrir tous les aspects persistants, monter en puissance. Le solo, c'est une autre histoire. On ne peut pas reproduire le gameplay multi en solo. Mais il est intéressant d'attirer le joueur qui pratique le solo vers le multi. Et vice versa. Donc, si vous voulez acheter Battlefield 3 pour le multijoueur, vous serez satisfait. Si vous voulez l'acheter pour le solo, vous serez aussi satisfait. Et si vous aimez les deux, jackpot ! Vous aurez deux jeux pour le prix d'un.

Le multijoueur est sans aucun doute l'un de vos principaux atouts. Mais pour l'instant nous n'avons pu jouer qu'à une seule map, pas si grande et ne comportant qu'un unique véhicule... Un peu inquiétant. Comment avez-vous géré les limitations techniques des consoles durant la création des cartes (toutes disponible sur l'ensemble des plateformes) ?
Il y a eu bien sûr des challenges à relever. Il est très difficile de faire un jeu avec des véhicules, des environnements destructibles et beaucoup de joueurs sur la même carte. Les consoles étant bien moins puissantes que les PC, nous avons dû réduire certaines choses. Le nombre de joueurs par exemple (24 sur consoles contre 64 sur PC). Mais si les cartes sont réarrangées de sorte qu'elles ne semblent pas trop grandes, c'est aussi le cas sur PC quand il n'y a pas assez de joueurs. Et les véhicules seront là indépendamment de la version du jeu sur laquelle vous jouez. Il y a juste certaines cartes qui sont plus adaptées à leur utilisation que d'autres...



Voici une vue tactique de la carte Caspian Border. Ce n'est pas la place qui manque !

NEWS

NEWS 22
Découvrez les charmes de la Chine ancienne avec cette héroïne de Age of Wulin.

POUR OU CONTRE 26
Les jeux à 0,79 euro, bonne idée ou meilleur moyen de casser le marché?

PREMIÈRES IMAGES 32
Découvrez les premières images de Dishonored, le prochain jeu d'Arkane Studio.

INTERVIEW 44
Rencontre avec DotEmu, ces passionnés qui redonnent des couleurs aux hits d'hier.

OPINION

PAR YAVIN

Comme au cinéma

Préparez-vous à manger des franchises sorties du passé car les éditeurs vont probablement nous ressortir un peu tous les noms qui ont fait le jeu vidéo moderne. On le voit déjà ce mois-ci avec Syndicate ou Max Payne, de vieilles licences d'une autre époque. Certains diront qu'elles ont fait leur temps, d'autres ne rêvent que de retourner dans ces ambiances qu'ils ont aimées. Et c'est bien là-dessus que tout se joue : la nostalgie. D'un point de vue commercial, il est plus logique de capitaliser sur un catalogue de franchises «fortes» que d'en créer des nouvelles avec tous les risques que cela comporte. Si le raisonnement tient la route, on peut se demander à quoi tout cela rime quand on voudrait voir le jeu vidéo avancer, nous proposer de nouvelles expériences façon Mirror's Edge au lieu de se taper une remontée d'X-Com dont l'intérêt reste à prouver. Certes, tous ces jeux seront peut-être des réussites et on l'espère vivement, bien qu'il reste légitime de douter, en tant que joueur, de telles démarches. Faudrait savoir, on avance ou on recule ?

Max Payne 3 ■ Au maximum

Boule et bile

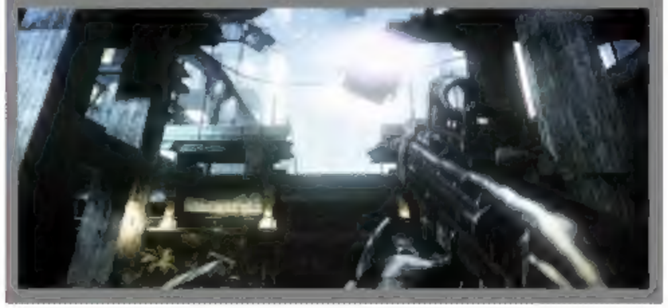
Des mois que nous l'attendons, fébriles, ce Max Payne 3. Des mois entiers à se poser des questions sur la nouvelle orientation de la série depuis sa reprise par Rockstar Games en lieu et place de Remedy Entertainment. Et voilà, Rockstar Games nous l'a présenté, très rapidement, à travers une vidéo et quelques détails d'importance. Tout d'abord et si vous étiez inquiet à ce sujet, rassurez-vous : Max est toujours hanté par son passé et sa famille décimée. Notre miséreux as de la gâchette a tout de même tenté de tourner la page et travaille au Brésil, à Sao Paulo, ville dans laquelle il œuvre comme garde du corps pour une richissime famille locale. Donc nous avons Max, une famille et là, vraisemblablement, vous avez dû comprendre ce qui va se passer. Si ce n'est pas le cas, je ne vous en dirai pas plus pour ne pas vous gâcher la surprise. Vous serez déjà bien assez heureux d'apprendre que ce bon vieux Payne sera doublé, comme dans les deux premiers épisodes, par James McCaffery, le seul New Yorkais qui n'a pas l'accent New Yorkais, soit dit en passant. Ensuite, certains se demandaient si ce nouvel opus serait, Rockstar oblige, un monde ouvert. Le développeur insiste bien là-dessus : ce ne sera absolument pas le cas. À la place d'une resucée de GTA ou Red Dead Redemption (qui avait déjà un petit côté Max Payne, soit dit en passant), nous vivrons une aventure totalement scénarisée d'un bout à l'autre et donc ultra-linéaire. Pour le reste, Max a toujours autant la classe, même la boule à zéro et si techniquement on n'a rien vu de très impressionnant, le jeu prévu pour le mois de mars 2012 fait quand même sacrément envie. La question reste de déterminer si, cette fois, Rockstar nous gratifiera bien d'une sortie simultanée sur PC et pas avec plusieurs mois de retard. On l'espère vivement, où on casse tout.

> « Max a toujours autant la classe, même la boule à zéro. »

Syndicate ■ Sérieusement ?

Regarde papy, ta jeunesse !

Je l'ai écrit, en toutes lettres, d'abord un S puis un Y puis… Bon Dieu, Syndicate, les enfants, vous entendez, Syndicate ! Le retour d'une franchise culte des années 90, quand Peter Molyneux s'en occupait avant de devenir le marchand de tapis que l'on sait. De la stratégie temps réel de maboule, un univers cyberpunk fantastique, on n'avait plus qu'une envie depuis le silence radio entamé à partir de 1996 : retourner dans l'univers de Syndicate. Et ce sera le cas l'année prochaine grâce à Electronic Arts et Starbreeze Studios (Chronicles of Riddick) ! Maintenant, ne nous emballons pas trop vite, vu que nous aurons affaire à un FPS. Je sais, c'est dur et que voulez-vous, c'est la mode. La pire, c'est que les responsables ne s'en cachent pas une seule seconde et nous annoncent un «shooter» qui devrait autant ravir les fans que les vieux de la vieille adeptes de la franchise. Mouais. Sincèrement, j'ai un tout petit doute sur l'intérêt de la chose vu que rien n'empêche de créer un univers cyberpunk de toutes pièces sans forcément capitaliser sur un nom qui rappelle des souvenirs. Surtout lorsqu'on prend le risque de définitivement saloper la mémoire de l'œuvre. OK, je suis un peu violent mais le marketing nostalgique, ça va bien deux minutes.



Phone Story ■ Une éducation

Le jeu qui sonne

En 2008, dans notre hors-série spécial jeux indépendants, on vous avait proposé quelques pages sur les petits gars de Molleindustria, spécialisés dans le jeu vidéo dénonciateur et militant. Sachez que trois ans plus tard, ces trublions n'ont pas changé et viennent de sortir ce Phone Story destiné à vous montrer l'affreuse réalité qui se cache derrière nos smartphones à 700 euros. Suicides, obsolescence programmée, écologie, tout y passe. Rapidement banni de l'Appstore d'Apple, le «jeu» a directement été porté sur Android afin de donner envie aux utilisateurs de tout balancer à la poubelle.

BRÈVES

Faut que ça pète

Si vous avez trouvé GTA IV un poil glauque, visuellement parlant, vous serez ravi d'apprendre l'existence d'un mod capable de lui donner un rendu façon Vice City. En clair : du flashy, des néons et une ambiance super kéké du plus bel effet. Le mod sortira aux alentours de Noël et vous pouvez suivre son développement sur le site **Gtainnuma.com**.

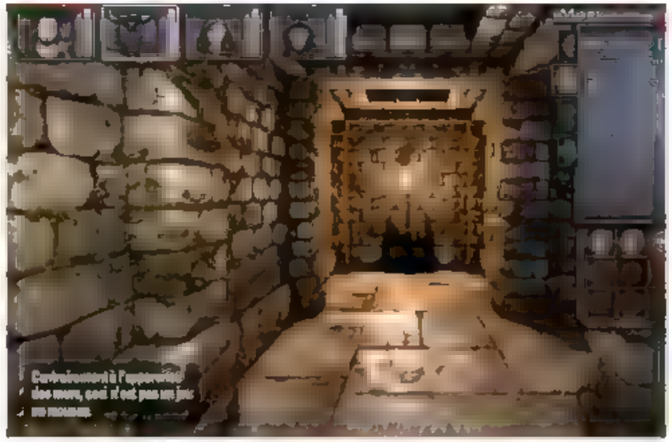
Noël avant l'heure

Cela n'arrive pas tous les jours alors on va en profiter : les joueurs consoles seraient un peu agacés par l'obstination de DICE à ne montrer que des vidéos PC de Battlefield 3. Selon le développeur suédois, tout est normal sachant que le PC est la véritable plateforme du jeu. Ceci dit, on l'avoue, nous aussi, on aurait bien aimé voir l'ampleur de la [illegible].

On dit une witch

Attention, la rumeur du mois est plus que crédible : une banane aurait été retrouvée au fond d'un… Hum, non, ça, c'était pour Oise Hebdo, attendez… ah voilà ! The Witcher 3 serait en développement chez CD Projekt. A priori, vu que le studio embauche en ce moment, la sortie n'est pas pour tout de suite mais on s'en fout, on est des gens super-patients, hein ?

WAWACITY.WS



Legend of Grimrock ■ L'âge de pierre

Donjons et donjons

Attention, je vais vous gratouiller la mémoire en citant quelques titres tels que Lands of Lore ou Stonekeep. Vous vous en souvenez? Bien, on peut continuer et parler de ce tout nouveau futur « dungeon crawler » prévu pour la fin de l'année. En gros, c'est dans la veine des prédécesseurs, on avance dans des couloirs, on rencontre des monstres, on leur explose la tronche et on choure des trésors. Voilà, c'est simple et un peu bas du front mais le jeu vidéo intellectuel, ça n'a jamais excité grand monde. Ici, on trouvera une quinzaine d'ennemis différents à affronter (en temps réel) et bien sûr des éléments de jeu de rôle pour gérer notre « carrière ». L'équipe en charge du projet n'étant composée que de quatre personnes, il ne faudra pas trop en demander non plus. Ainsi, les donjons ne seront pas générés aléatoirement, on ne pourra pas en créer nous-mêmes et le titre ne sera distribué que par téléchargement. Côté bons points, on trouvera quand même une atmosphère assez convaincante, et il y aura des objets, un inventaire, des puzzles à résoudre et plein de torches sur les murs. C'est important les torches sur les murs. À l'époque des donjons, ils n'avaient pas encore inventé l'ampoule, ces cons.

> « Le jeu vidéo intellectuel, ça n'a jamais excité grand monde. »

COLLECTOR

Dragon mignon reste dans ma chambre, il y fait bon !

Vous (et vos s'il n'y en a) jouer à Skyrim et de vous faire une armure en écaille de dragon ou de décorer votre demeure avec la tête de l'un d'eux ? En bien pour une grosse poignée d'euros, votre rêve devient réalité sans même installer le jeu sur votre PC. C'est que pour être certain que vous passiez pour un véritable chasseur de dragons, l'édition collector du jeu comprendra une statuette à l'effigie de cette créature aussi sublime que létale, un artbook, bien qu'une carte du monde. Entièrement indispensable.

BRÈVES

Très intéressant

C'est Gabe Newell qui l'a dit. Portal 2 s'est mieux vendu sur PC que sur consoles. Étonnant, même si savoir que Left 4 Dead a subi un sort inverse l'est peut-être encore plus.
De toute façon, on n'est pas très avancé, le bougre n'ayant filé aucun chiffre pour appuyer ses dires.

Merci tout plein

Tous ceux qui hurlaient à la mort des univers cyberpunk peuvent maintenant aller se cacher. Deus Ex : Human Revolution s'est écoulé, au moment où je vous parle, à plus de deux millions d'exemplaires. C'est beaucoup et peu à la fois, par rapport à 87 millions par exemple.

Rassuré ?

Si jamais vous vous réveillez la nuit en sueur en pensant à la machine de guerre nécessaire pour faire tourner Diablo III, calmez-vous, ça va bien se passer. Sans entrer dans les détails, un simple dual core avec un peu de RAM et une bonne

LA VERITE VA VOUS TRANSFORMER

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

MAINTENANT DISPONIBLE

Syfy

18 ELIDOS SQUARE ENIX PC PS3 XBOX 360 XBOX LIVE

Deus Ex, Eidos, le logo Eidos, Square Enix et le logo Square Enix sont des marques déposées de Square Enix Holdings Co. Ltd. Deus Ex: Human Revolution, Deus Ex, le logo Deus Ex, Eidos, le logo Eidos, Square Enix et le logo Square Enix sont des marques commerciales de Square Enix Ltd. "PlayStation" et le logo de la gamme "PS" sont des marques déposées de "PS3" est une marque commerciale de Sony Computer Entertainment Inc. Le logo AMD Radeon est une marque de service de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, XBOX 360, Xbox, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe de sociétés Microsoft, utilisées sous licence de Microsoft. Outils est une marque commerciale de Syfy, Inc. Syfy et Syfy Universal sont des marques déposées de NBCUniversal Media, LLC.

BABE DU MOIS

SHANGRI LA

Comme l'a dit un sage tank qu'à passer des heures à reluquer le cul d'un personnage autant que le dit cul soit celui d'une fille. Ce qui semble avoir été parfaitement intégré par les designers de Age of Wulin, le prochain MMO de Goldato qui nous proposera des personnages féminins aux proportions avantageuses. Et qui sait, peut-être sera-t-il possible de les vêtir de tenues en soie aussi légères que transparentes, car à quoi sert une grosse carte graphique si ce n'est pour gérer de fantastiques effets de transparence et permettre l'utilisation de moteur physique efficace pour gérer le rendu des tissus ?

Jurassic Park : The Game ■ Futur massacre ?

QUE C'EST LAID !

Plus on approche de la sortie de Jurassic Park, plus on commence à douter. Vous me direz, l'attente ne partait pas de très haut non plus donc la chute est loin d'être vertigineuse. En attendant, avec une sortie prévue pour la mi-novembre, on constate toujours des persos modélisés au marteau-piqueur et des animations – faciales, principalement – rappelant les heures les plus sombres du musée Grévin. Quand on sait que le gameplay de ce jeu d'aventure sera composé de nombreuses séquences en « quick time event » on flippe un peu. Beaucoup.

BRÈVES

Windows City

S'il existait un fan de l'insupportable plateforme Games for Windows Live, qu'il se lève et danse en rond. Batman : Arkham City « profitera » du service de Microsoft. En clair, ce sera lourd à installer pénible à mettre à jour et ça vous gonflera à chaque lancement alors que l'on devrait juste être content de profiter du jeu.

Adieu, LoL

Il fallait bien que ça arrive. League of Legends… c'est fini ! Waouw, quelle entrée en matière dramatique. Bon OK, je déconne, cela ne concerne que la version Mac du jeu. Apparemment, il était compliqué de le mettre à jour en gardant les [redacted]. Ou alors, personne n'y jouait.

Casse Effect

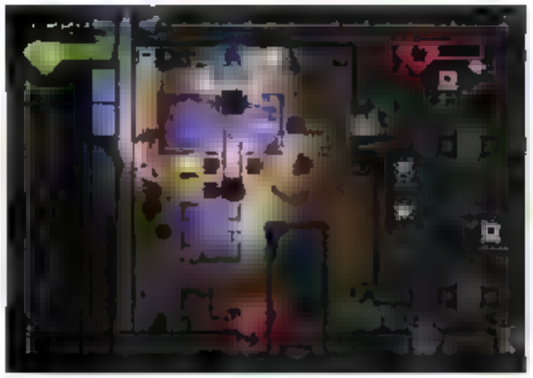
On l'aime beaucoup ce bon vieux Commandant Shepard de la série Mass Effect. Alors que lui, après Mass Effect 3, il ferait ses cartons et prendre une retraite bien méritée comme un salaud. En revanche, d'autres yeux de la série devraient voir le jour après [redacted].

WAWACITY.NET
msi
MSI recommande Windows® 7.
Simplifiez votre PC
Windows 7
WHO WILL YOU BECOME?
GT780DX
Clavier SteelSeries, Enceintes Dynaudio en THX TruStudio Pro™, Ecran Mat
Sound by
steelseries
DYNAUDIO
THX TruStudio PRO
MSI GT780DX équipé de la technologie processeur Intel® Core™ i7. MSI GT780DX est préinstallé avec Windows® 7 Edition Familial Premium. MSI recommande la mise à jour vers Windows® 7 Professionnel Authentique.
fr.msi.com

WAWACITY.WS

Principes ôtés

Quand Pac-Man rencontre Hitman, on se retrouve... face à Monaco. C'est en tout cas de cette manière que l'auteur nous présente son jeu, vainqueur de la plus haute distinction à l'Independent Games Festival 2010. Et depuis, au lieu de sortir son jeu et de se faire plein de brouzoufs avec son produit, le bougre peaufine le jeu, teste plein de trucs, en ajoute d'autres et nous fait languir. C'est quoi l'idée de se lancer dans un jeu de cambriolages façon Ocean's Eleven est tentante ! Surtout quand on sait que l'on pourra y jouer à quatre sur le même écran ou en ligne.



Si ce n'est pas très beau, ce sera sûrement bien fun.

Pour ce faire, Monaco propose des contrôles assez basiques qui n'utilisent que deux touches.

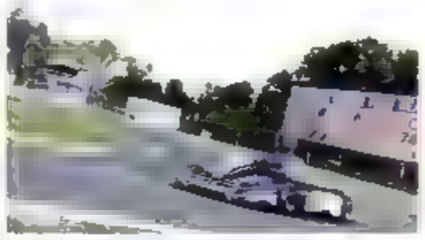
Comment est-ce possible ? Je vous avoue que je ne le sais pas, j'attends de mettre la main sur cette probable pépite pour me faire une idée. La date de sortie ? Oh regardez, derrière vous, un bateau qui parle.

« On pourra y jouer à quatre sur le même écran ou en ligne. »

Kart Sim ■ Nos plus belles barquettes

Grandiose ou grandiose ?

On vous avait déjà parlé de Kart Racing Pro des Italiens de Piboso mais pas encore du Kart Sim des mecs qui n'ont pas de nom parce qu'ils n'ont pas jugé bon de s'en trouver un. Ah, ces indé, qu'ils sont distraits. Mais ils sont surtout doués si l'on en croit la première vidéo juste effarante de ce simu à venir pour le premier trimestre 2012. Tout a l'air fantastique, le moteur 3D, le comportement physique du kart, les sons, on est clairement face à du très lourd et si les contrôles sont bien gérés, on va se régaler.



Et quand ça bouge, c'est encore plus impressionnant.

UP & DOWN

Diablo III

Ça y est, la bête de Diablo III vient enfin de commencer. Sans annoncer de date de sortie, cette nouvelle pourrait signifier que le titre le plus attendu par les cliqueurs fous [illegible] comme, historiquement, Blizzard sort ces jeux entre mars et avril, vous pouvez déjà [illegible]

Star Trek Online

Bon, bien que Star Trek Online (ou, peut-être parce qu'il) ne nous a pas laissé un souvenir impérissable. L'annonce de son passage prochain en F2P est tout de même une bonne nouvelle. Il sera ainsi possible de s'ennuyer gratuitement là où vous deviez [illegible]

La prochaine étape pour pouvoir les joueurs à explorer l'univers leur offrir en plus un voyage dans l'espace.

Modern Warfare 3

Alors que nos amis consoleux vont jouer sous les éditions collector de Modern Warfare 3, nous autres PCistes devront nous contenter d'une édition simple. Pas de lunettes à vision nocturne, de drones et autres super-gadgets qui sont, depuis quelques années, la marque de fabrique des éditions collectors de la série. Bon, pour être honnêtes, nous risquons surtout de jouer à BF3 mais par principe... mieux vaut râler.

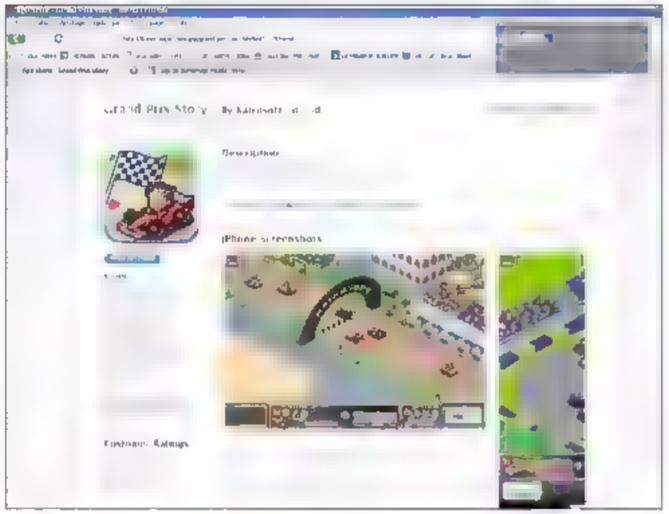
Oserez-vous monter à bord ?

A bord de nos **18 simulateurs de pilotage professionnels (6 Formule 1, 6 Rallye, 6 Prototypes Endurance)**, vivez l'expérience de la course automobile en situation réelle face à d'autres pilotes et en toute sécurité.

Avec notre Pack **"Expérience"** et nos Packs **"Week-End"** (incluant une nuit pour 2 dans un hôtel 3*, 4* ou 5*), participez à **une course dans chacune de nos 3 disciplines.**

I-WAY

www.i-way.fr . 04 37 50 28 70 . Lyon



POUR OU CONTRE

Les jeux à 79c

Avec l'iPhone et l'iPad, Apple a réussi le tour de force de proposer des titres à des prix défiants toutes concurrences. Mais est-ce vraiment une bonne chose pour les joueurs et le jeu vidéo, en général ?

POUR

Si l'on y regarde bien, le modèle « imposé » par Apple est loin d'être néfaste. Certes, beaucoup de jeux ne méritaient même pas d'être téléchargés gratuitement mais parmi les milliers de titres disponibles, nombres méritent largement leur prix et qu'on y passe du temps. Il suffit d'essayer Anomaly Warzone, Groove Coaster Zen Bound 2, Infinity Blade et des centaines d'autres. Certes, il faut aussi reconnaître que les jeux les plus ambitieux ou les plus réputés sont, parfois, vendus bien plus cher que les autres et n'ont rien à envier (en terme de coût pour les joueurs) à des titres démocratisés sur PC. Mais, pour moi, l'immense avantage de ce nouveau modèle économique est d'avoir permis le retour de titres résolument arcade, qui ne se jouent que par courtes sessions et, bien évidemment, d'avoir permis à de petits studios indépendants de gagner leur vie grâce à ce nouveau marché, lorsque ce n'est pas carrément de véritables fortunes qui se sont créées.

DAIDOUTE

CONTRE

OK, soyons clairs, se positionner contre des jeux peu coûteux n'est pas la gymnastique la plus facile au monde. Pour autant, ce modèle du jeu qui mise tout sur le volume de ventes plutôt que la marge peut-il survivre à moyen terme ? En ce qui concerne les gros éditeurs, oui, sans doute car ils ont les moyens d'en faire la promo, de faire essayer les jeux en avance aux sites influents pour que l'on en parle et ce modèle peut réellement leur convenir. Reste que le danger de voir les développeurs indé incapables de les suivre sur ce terrain est bien présent. Pire, ils pourraient être obligés de vendre leurs jeux plus cher alors qu'ils sont réalisés avec moins de moyens. Et même en les positionnant au même prix, ils ne profiteront jamais de la même visibilité que les plus gros acteurs. Pour l'instant, de gros succès sortis de nulle part existent encore sur les plateformes mobiles, mais qu'en sera-t-il dans deux ans quand les géants les auront taillés en pièces ?

YOM

LES BD DU MOIS

Dieu est un scientifique

Quand l'homme se prend pour Dieu et décide de créer des surhommes, le résultat est aussi étonnant et impressionnant qu'incontrôlé. C'est que l'homme, en dépit de toute sa volonté, est facilement corrompu, par le pouvoir. Écrit par Warren Ellis, à qui l'on doit déjà Black Summer et No Hero, Supergod est l'un de ces comics où les super-héros n'ont finalement pas grand-chose d'héroïque. Servi par un [illegible] nouvel ouvrage est une valeur sûre pour qui désire un titre différent.

SUPERGOD *(Éd. MILADY)*

À toute faim

Vous pensiez avoir tout vu et tout lu sur les vampires ? Eh bien, American Vampire vous fera découvrir qu'il n'en est rien. Retraçant la « vie » du premier vampire né sur le sol américain et qui, au contraire [illegible] pouvoirs à la hauteur du nouveau monde, American Vampire est orchestré par des [illegible] mythique (et richissime) Stephen King. [illegible] de la chose, sachez que la BD a été éditée aux US par le label Vertigo, à qui l'on doit quelques-unes des séries adultes les plus passionnantes de l'univers comics [illegible]

WAWACITY.VG

INCARNEZ LE JOKER

Fiesta

Jeu disponible sur le DVD du magazine

Le Joker débarque sur Fiesta Online

fiesta.gamigo.fr

gamigo

Take On Helicopters ■ On précommande ?

Passe-moi le ciel

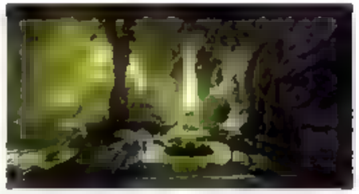
Je ne voudrais pas avoir l'air de me la peter mais depuis que j'ai effectué deux tours de Manhattan en hélicoptère, je ne suis plus vraiment le même homme. D'ailleurs, je vous avoue qu'il est difficile d'écrire avec les poids des poumons dans la tête et le cœur maintenant disséminé dans des endroits de mon corps que même la médecine ne soupçonnait pas jusqu'à présent. Pas traumatisée pour un sou, je n'ai qu'une envie : recommencer (aussi, euh, parce qu'avec un peu de bol, ça remettra tout en place) et revivre ces grands moments d'émotion. Après avoir vu pour la première fois tourner le Take On Helicopters de Bohemia Interactive (ArmA), je suis en mesure de vous affirmer que ce jeu prévu pour la fin de l'année va décalquer des troncs d'arbre par forêts entières. Bon Dieu que c'est BEAU. Non, c'est magnifique, sublime, invraisemblable, une mégalaque comme on n'en avait plus vu depuis longtemps. Et le plus beau c'est que

« Ce jeu va décalquer des troncs d'arbre par forêts entières. »

ça ne devrait pas être trop gourmand, qu'il y aura de multiples missions à jouer et... et... Pfou, vous n'êtes pas aussi enthousiaste que moi ? Arrêtez de mentir, que faites-vous donc avec un JOYSTICK entre les mains ?

Trine 2 ■ De toutes les couleurs

Plan à trois



Dans la vie, il y a deux catégories de gens, ceux qui ont joué à Trine, et ceux qui devraient jouer à Trine. Car le titre de Frozenbyte (7/10, Joystick Spécial Été 2009) doit être joué sous peine d'être pourchassé, retrouvé et condamné à manger des clous pour le restant de votre vie. Ouant à la suite de ce jeu de plate-forme/réflexion, elle reprend les mêmes ingrédients, à savoir que l'on dirigera toujours plusieurs personnages à tour de rôle pour déjouer pièges et autres puzzles. En revanche, cette fois, il sera possible de jouer en ligne au mode coopératif et ça promet ! Pas de bol, le jeu ne possède pas encore de date de sortie.

Livres

Espace-temps

Récompensé par plusieurs grands prix, le Déchronologue est un roman mélangeant science-fiction et pirraterie. Dans un monde chamboulé par des perturbations temporelles, le seul espoir de survie du capitaine Henri Villon est son bateau, le Déchronologue, dont les canons sont capables de tirer du temps. Dit comme ça, c'est franchement étrange et, en effet, ce roman l'est à bien des égards. Le style de son auteur ne pourra que vous convaincre de son talent et vous prendra par la main jusqu'à la fin de ce récit épique.

LE DÉCHRONOLOGUE *(Ed. FOLIO SF)*

Rose noire

Particulièrement connu pour sa participation à quelques-uns des plus grands comics et autres graphiques nouvelles (Death, Black Orchid...), [illegible] de génie comme le prouvent ses [illegible].

C'est, évidemment, le cas de Des choses fragiles qui regroupent une trentaine [illegible]. N'est pas toujours synonyme d'équilibre, il ne fait aucun doute que vous serez – la plupart du temps – surpris et séduit par l'univers de l'auteur, son style, son univers.

DES CHOSES FRAGILES *(EDITIONS J'AI LU)*

WWW.CITY.WS

BE LEGEND
ACT FASTER / MASTER WORLDS

THE ROCCAT™ ISKU

Combinant les meilleures technologies pour le gaming avec un design renversant, le clavier de jeu rétro-éclairé ROCCAT™ Isku vous donne la possibilité de dominer n'importe quel jeu avec une facilité déconcertante – et de devenir une légende. Avec le Isku, votre clavier et votre souris coopèrent pour la première fois – et deviennent une force de frappe imbattable. C'est parce que la technologie exclusive ROCCAT™ Talk permet au Isku et une souris compatible – comme la ROCCAT™ Kone[+] – de communiquer entre eux – leur procurant une synergie incroyable pour transmettre des ordres plus rapidement et facilement que jamais auparavant. Le Isku est aussi le premier et seul clavier au monde à être équipé de la technologie Easy-Shift[+]™ qui met à votre disposition 36 touches macros dans 3 zones proches des touches stratégiques ZQSD – permettant d'exécuter vos commandes sans jamais avoir à replacer votre main et quitter l'action des yeux.

ROCCAT
ROCCAT TALK
[MMO]

WAWACITY.WS

Sniper : Ghost Warrior 2 ■ Tuer n'est pas jouer ?

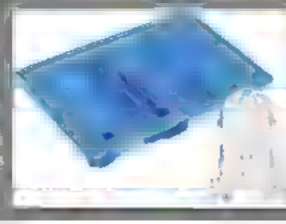
Super-viseur

Normalement, un jeu comme Sniper: Ghost Warrior 2, on devrait vous en toucher deux mots dans une brève et pas basta. En dépit de toute notre affection pour ces tireurs courageux n'hésitant jamais à aller se planquer dans un buisson pour tirer des cibles à deux kilomètres, on ne peut pas dire que le métier excite plus que de raison. La truc, c'est que quand on sait que cette suite d'un jeu très moyen (10/20, Joystick n°233) a été dotée du moteur CryEngine 3 de Crytek... on lève un sourcil, puis l'autre, pour finir par écarquiller les yeux. Magnifique, le jeu des Polonais de City Interactive l'est sans aucun doute. Les passages forestiers sont convaincants, le bois des portes ressemble à... du bois de pont et voilà, ça déchire, tout simplement. Pour le reste, on pourra tirer des cibles de très loin (incroyable) ou de très près en les prenant par surprise avant de leur trancher la gorge comme des poulets. En revanche, à l'instar de son peu illustre prédécesseur, Sniper : Ghost Warrior 2 s'apparente plus à un FPS mettant en scène un sniper qu'à une véritable simulation de tireur d'élite. Tant mieux, personne n'a vraiment envie de passer trois jours dans un trou en étant obligé de se faire pipi dessus pour ne pas faire de bruit.

> « On lève un sourcil, puis l'autre, pour finir par écarquiller les yeux. »

IMAGASINAGE

Robot dans l'eau

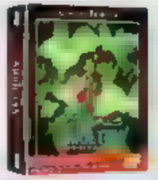


LES DVD OU LOIS

Nouveau départ

Généralement, les reboots sont l'occasion pour les studios de nous proposer une version édulcorée et tout public d'une histoire jugée trop sombre. Ce n'est heureusement pas le cas avec X-Men : Le Commencement qui, s'il prend certaines largesses avec la trame d'origine des mutants les plus populaires au monde, n'en offre pas moins un film efficace, bien mené et franchement divertissant. Notre seul véritable regret est que l'équipe du film n'ait pas enchaîné les épisodes, nous permettant ainsi de poursuivre l'expérience au-delà des deux heures de ce nouveau, long-métrage.

X-MEN : LE COMMENCEMENT
© 20TH CENTURY FOX



Artistique

Est-il encore besoin de présenter le Studio Ghibli ? Véritable fer de lance de l'animation japonaise familiale de qualité, ces « artisans » nous ont gratifiés de quelques-unes des œuvres emblématiques de ces dernières années. Et si Arrietty : Le petit monde des chapardeurs n'atteint pas la qualité des meilleures œuvres du studio, il n'en demeure pas moins un film d'animation où émotion et aventure répondent présentes. Seul ou en famille, vous serez [illegible] par l'esthétisme de son animation et sa musique enjôleuse. Alors, au moment où la vie est des plus rudes, un peu de douceur ne vous fera pas de mal. ARRIETTY - LE PETIT MONDE DES CHAPARDEURS

L'ADRESSE FAVORITE de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines Yellow Media

mes magazines favoris.fr

+1 DVD GRATUIT

46 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES MEILLEURES RÉDUCTIONS SUR VOTRE ABONNEMENT

+1 DVD GRATUIT

50 % D'ÉCONOMIE

+1 POSTER GRATUIT

47 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS

Dishonored : le meilleur d'entre tous ?

À tout seigneur, tout honneur

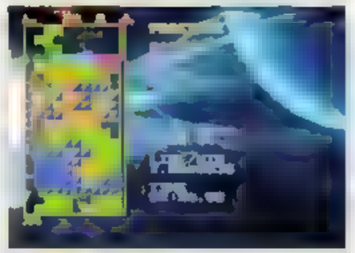
Les créateurs de Dishonored ne s'en cachent pas, les bougres sont de grands fans de Deus Ex (premier du nom) et de Dungeon Master. On ne trouvera donc rien d'étonnant à ce qu'ils souhaitent nous proposer une aventure particulièrement immersive avec ce « FPS » original dans lequel on incarne un garde du corps accusé à tort du meurtre de celle qu'il protégeait.

Si vous attendiez un monde ouvert, vous risquez d'être déçu car l'aventure s'annonce relativement dirigiste, même s'il sera possible de quitter la trame principale de temps à autre. Il n'en reste pas moins que le projet d'Arkane semble particulièrement ambitieux, doté de sa propre identité visuelle et donne réellement envie d'y prendre part. Le plus beau, dans l'histoire, c'est que bien des missions pourraient (j'insiste tout de même sur le conditionnel) être jouées de plusieurs manières différentes, en mode bourrin, plus furtif, etc. En fait, j'ai très envie de vous dire que ça va tout déchirer mais je n'ai pas le droit. Non, ce ne serait pas professionnel.

Objectif à remplir

Personnellement, j'en ai ma claque de courir un peu partout sur la planète pour tuer des gens qui ne m'ont rien fait. Assez ! Je vais plutôt me tricoter un pull. comment ? Dans Warco, je peux incarner un journaliste qui se rend sur des théâtres d'opérations juste pour filmer la guerre et faire pleurer au 20 Heures de David Pujadas. Mais dites donc, il a l'air chouette votre jeu, c'est juste un peu dommage de l'avoir conçu sous forme de missions avec objectifs à remplir au lieu de nous laisser choisir nos sujets. Accessoirement, le travail d'un reporter de guerre ne se résume pas à tenir une caméra pendant que tout explose autour de lui mais bon, on ne va pas faire la fine bouche, vu que c'est très original. Original bien que super moche, et sans la moindre date de sortie.

Dessin d'esprit



Vous vous rappelez quand, à l'école, ce gredin de Jean-Chacal attirait toutes les nanas grâce à son coup de crayon tout [illegible] ? On en a tous connu un et, maintenant, Jean-Chacal en a un peu marre de son vieux crayon, c'est trop facile, vous comprenez. Il a donc décidé de dessiner un Luigi (le frère de Mario) en jouant à Tetris. Non, pas en même temps, mais directement DANS Tetris, avec les briques et tout. Ça lui a pris un peu de temps mais au bout d'une longue partie, le personnage apparaît, parfaitement exécuté. Bon, d'un autre côté, ce n'est pas non plus comme s'il avait réussi à reproduire la Tour Eiffel ou le Taj Mahal, hein. Pfff...

Ceci est une (human) révolution

Avant, c'était facile, je pouvais me moquer des fans d'Apple, les traiter de fanboys et les pourrir autant que je voulais. Ça, c'était avant d'avoir craqué pour un Macbook (2006), un iPod Touch (2007), un iPhone (2009) et un iPad 2 (2011). Voilà, j'avoue, j'ai rejoint la secte des grands malades mais, pour ma défense, je veux que tout le monde sache que je n'ai pas d'iMac ! Et non les gars, je suis fort, je nais... oh ça alors... Deus Ex Human Revolution devrait être porté pour OS X et sortir dans le courant de l'hiver prochain. Mince alors, un onglet www.apple.com s'est ouvert tout seul dans mon navigateur et ma carte bancaire a quitté mon portefeuille et s'est glissée dans ma main. Incroyable.

[illegible]

Après de longues années de recherche, des scientifiques [illegible] conclusion : l'ergonomie, ça ne sert à rien. Pourquoi poser sa main sur une souris confortable, pensée pour ne pas infliger de douleurs au bout de plusieurs heures quand on peut directement se faire trouer la mimine ? Bah voilà, c'était pourtant l'évidence même et grâce à la monstruosité du mois, vous allez pouvoir hurler à la mort à longueur de journée et surtout jouer à vous plaquer les mains sur les yeux en vous exclamant « Ah ah ah, je vous vois quand même, les copains ! ». Bref, une idée absolument géniale qui ravira petits et grands lors des pique-niques familiaux.

Viandage

Les développeurs de Super Meat Boy le crient un peu à qui veut l'entendre tous les trois jours, mais ça fait toujours du bien alors on relaie : ils ne veulent plus travailler avec Microsoft. Sans entrer dans les détails, les relations entre le géant de Redmond et la petite équipe de deux personnes ont toujours été très tendues. En fait, l'histoire est un poil longue pour être racontée ici, mais quand le miroir aux alouettes du développement sur console s'arrête, devinez sur quelles machines les indés se remettent à développer en priorité ? Et voilà, merci Microsoft !

WAWACITY-WS

Nostalgie, encore

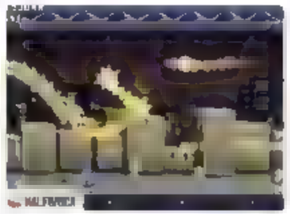
L'idée ne peut venir que du fin fond d'un asile psychatrique, section cas désespérés et pourtant elle est bien réelle : un FPS basé sur l'univers de Monkey Island verra le jour au troisième trimestre 2012. Ouais, un shooter bien gras sur les bases d'un point & click qui nous a tant fait rêver. Stupide ? Peut-être. Toujours est-il que le jeu a annoncé vraiment jol... non, vraiment très laid, en fait. On y trouvera des zombies, du multijoueur et un tas de bizarreries issues du jeu original de LucasArts. En parlant de l'entreprise, on a également hâte de voir à quelle vitesse elle balancera ses avocats aux fesses des auteurs afin de les coller en prison pour le restant de leurs jours. Dans tous les cas, l'initiative se révèle pour le moins audacieuse.

Chicken wing

Vous rêviez de remettre un jour la main sur Wing Commander III dans une version qui fonctionne sur les systèmes d'exploitation modernes ? Grâce à ces roublards de Good Old Games, c'est désormais possible et pour un tout petit prix que je vais vous donner si vous êtes sage. L'ennui, c'est que vous n'êtes pas sage alors je ne vais rien vous filer du tout en dehors de l'URL du site (www.gog.com) et puis c'est tout. Non non, n'insistez pas, ma décision est prise, vous n'avez pas le droit de savoir que le tarif tourne aux environs de six dollars. Ah zut, vous m'avez eu.

Roxette, le jeu

Comme on n'est pas sectaire, parfois on joue aussi sur autre chose que notre PC. Bon, OK, pas sur console, faut pas non plus déconner, on a des valeurs. Mais parfois, on sort l'iPhone ou l'iPad et on se fait un chtit jeu rigolo comme Jetpack Joyride. Concrètement, il s'agit d'un running game dans lequel le décor avance tout seul et où il convient d'éviter les obstacles en appuyant ou non sur l'écran afin de faire monter et descendre notre petit bonhomme.



L'intérêt de ceux-là, réside dans l'abondance de petites missions à accomplir et de succès à débloquer. À moins d'un euro le tueur de productivité, on ne peut que vous conseiller de sauter dessus vu qu'à ce jour, nous sommes plus de [illegible] fait. Vous le trouverez sur l'Appstore d'Apple et si vous avez un terminal Android, il faudra patienter en attendant un éventuel portage. Euh, portage.

Stop ?

Aux États-Unis de la liberté et des gens tout fiers de chanter leur hymne national à la moindre occasion (baptêmes, barbecues, carnage dans les lycées...), l'équivalent de notre Micromania s'appelle Gamestop. D'ailleurs pour la petite histoire il s'agit de la même entreprise. Bref, qu'importe, ce qui nous intéresse c'est quand Gamestop annonce vouloir vendre sa propre tablette numérique. Orientée gamer et tournant sous Android, la bestiole devrait permettre d'utiliser un contrôleur externe afin de proposer une manière de jouer plus conventionnelle que les écrans tactiles. Pour l'instant, le projet n'en est qu'à ses balbutiements et rien n'est réellement défini mais comme ça, à brûle-pourpoint, on a quand même un tantinet l'impression que l'on cherche à nous fourguer une petite console bas de gamme avec télévision intégrée.

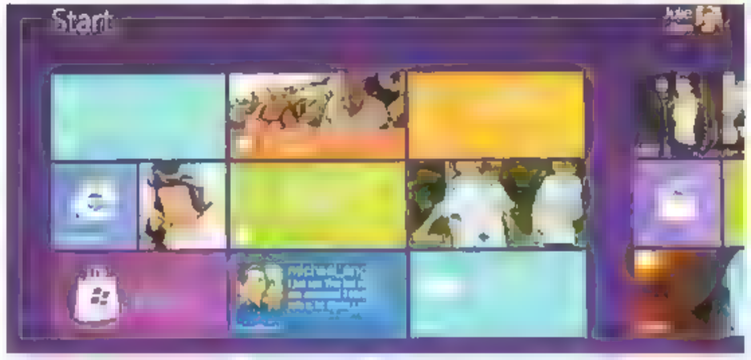
GameStop
power to the players

(S)Hocking !

Anciennement employé d'Ubisoft, Clint Hocking a notamment travaillé sur Far Cry 2 avant de devenir directeur créatif chez LucasArts. Vous allez me dire que tout cela c'est fantastique mais qu'on s'en fout un peu, de sa vie. Oui, sauf que le bonhomme a eu bon de s'en prendre aux suites annuelles de jeux vidéo et là, ça nous parle. Selon lui, si l'on peut vendre quelques suites à de nombreux exemplaires, le public se fatigue vite et s'en va rapidement voir ailleurs. Une analyse pertinente qui a toutefois bien du mal à faire marcher Bobby Kotick, PDG d'Activision, et ses 157 Call of Duty vendus chacun à 18 milliards d'unités. Ou quelque chose dans ce goût-là.

La peste ou le choléra

Manifestement, Microsoft a bien l'intention de nous vendre son Xbox Live, d'une manière ou d'une autre. Lors de la présentation du futur Windows 8, le géant de Redmond a présenté de manière un peu succincte le service, sans vraiment nous parler de la manière dont tout cela fonctionnera et surtout, s'il compte nous faire payer l'accès, comme sur console. D'un autre côté, il sera difficile de faire plus moche, lourdingue et agaçant que l'actuel Games for Windows Live mais si le service n'est pas gratuit, on lui donne une espérance de vie d'environ deux heures et demi. Parce qu'on est comme ça, nous, magnanimes.



En mode survie

Après quelques réussites comme Penumbra ou Amnesia : The Dark Descent, le studio [illegible] a décidé de mettre ses ambitions à la hausse. Comment ? En développant non seulement sur PC mais aussi sur consoles. Une décision étonnante, dans la mesure où le studio suédois s'est plutôt positionné sur des jeux de niche qui se sont bien vendus justement grâce à leurs approches atypiques. Néanmoins, la boîte ayant failli couler à plusieurs reprises avant d'être sauvée in extremis par le succès surprise d'Amnesia, la décision est plutôt compréhensible.

Tête qui tourne

Expliquer le concept de Rotion a avec à peu près aussi simple que de détailler la structure moléculaire d'un poireau devant une classe de maternelle déconfite. Donc, ce que nous allons faire, c'est que vous allez télécharger ce projet indé 100% abstrait et vous essayer à la démo dans laquelle vous déplacerez un truc (ou, un truc) pour le glisser à l'intérieur de cercles effectuant d'infimes circonvolutions. Vous allez voir, c'est super-simple une fois qu'on a compris. Par contre, il faut un peu de temps avant d'arriver à ce stade du «compris». Site : http://tiny.cc/ullfw

Le compte n'est pas bon

Le beau gosse

Récemment chroniqué dans nos pages, InMomentum, ce jeu de course en vue subjective façon Mirror's Edge semblait disposer de bien des atouts pour convaincre un large public. Seul son moteur 3D semblait un peu largué par les dernières technos du moment et c'est donc avec fierté que les développeurs annoncent avoir passé le jeu sous Unreal Engine 3. Leur projet sera donc splendide, comme en attestent les images dévoilées en mode avant/après. Le titre devrait sortir dans le courant du mois d'octobre.

WAWACITY-WS
qui fait du casual, mais qui le fait bien

Sous les pixels, la plage

Profession : développeur-plagiste

Le casual sur console a failli leur coûter leurs peaux (et leurs salaires, leurs mariages, etc.). L'équipe de BiP Media se tourne donc vers le PC, pour notre plus grand plaisir.

Hyères les Palmiers, une ville qui porte bien son nom. On ne peut pas faire deux pas dans ce fichu patelin sans buter dans une de ces herbes géantes, car oui, à l'instar de tous les autres monocotylédones comme le bananier, le palmier est une herbe et non un arbre (vous vous coucherez moins con ce soir). C'est derrière une de ces imposantes plantes que l'on trouve BiP Media. À moins de 300 mètres de la plage, 12 développeurs se relaient dans ces locaux. Bip Media, c'est avant tout deux personnalités Thierry Platon et Anne Sophie Bled en couple à la ville comme à la campagne, surtout à la campagne d'ailleurs. Lui, traîne sa grande carcasse de développeur depuis plus de 20 ans (son premier jeu fut RanX, The Vidéo Game sur Atari ST et Amiga) et s'occupe de la partie artistique du studio, tandis qu'elle est directrice générale et membre du conseil d'administration de Capital Games. « Moi je ne sais pas compter les euros, nous explique Thierry Platon, heureusement qu'elle est là pour nous recadrer de temps en temps. » Autour d'eux, un petit nombre de développeurs viennent de finir Tiny Token Empires, et attaquent les finitions de « Judge Dee », leur prochain jeu d'aventure. L'âge moyen est ici plus élevé que dans nombre d'autres studios. Il faut dire que ceux qui tentent l'expérience jusqu'à Hyères sont souvent blasés par les cadences infernales, et débarquent avec femmes et enfants pour trouver un autre cadre de vie ou travailler les sandales aux pieds. Mais fini de ses considérations ethnographiques et voyons ce que fabrique tout ce petit monde. Lorsque le studio est fondé en 2005, le casual game prend son essor. Peu désireux de monter des équipes de 200 personnes pour produire du triple A, BiP Media s'engouffre dans la brèche. Le problème, c'est que le monde du casual gaming peut se montrer très violent, balisé par des considérations marketing cible-produit, et vermoulu par le plagiat. Les Hyérois le découvrent à leurs dépens mais ne perdent pas courage. C'est alors que survient la DS, « et là, on s'est perdu en route, avoue Thierry Platon. Tous les éditeurs avaient besoin de studios pour faire de la prestation de service pour des petits jeux Wii et DS, on a fait de l'habillage de projet. » Les jeux sur lesquels ils ont bossé à cette époque sont un sujet tabou, il me suffira d'évoquer « Plus Belle la Vie : Le Secret du Dr Livio » pour que tout le monde saisisse l'ampleur du malaise. Mais tout cela, c'était avant le drame. Mindscape rompt son contrat, et part sans régler son ardoise de 300 000 euros. C'est une catastrophe pour BiP Media qui doit se séparer d'une grosse partie de ses employés, et semble alors être une nouvelle victime d'une industrie du jeu vidéo qui perd la boule. Bon gré mal gré, une « révolution culturelle » se met quand même

> « Blasés par les cadences infernales, ils viennent ici travailler les sandales aux pieds. »

en marche. Fini les éditeurs plus ou moins véreux, l'avenir est à l'indépendance. Première étape : la sortie de Viking Invasion sur le DSiWare en octobre 2009. C'est alors le huitième jeu à sortir sur la plate-forme de Nintendo, et le premier tower défense du DSiWare. Plusieurs dizaines de milliers de téléchargements plus tard, BiP Media sort un peu de la zone rouge, et s'en extrait totalement grâce à la série My Farm, toujours sur DS. Constatant l'engorgement progressif du marché casual sur console, c'est au tour de Tiny Token Empires de passer à la production mais cette fois-ci sur PC. Si le virage indépendant a sauvé ce studio, il est toutefois exclu de se développer à outrance, les petits gars de BiP Media ont bien retenu une leçon qui leur a coûté fort cher. Ils resteront cette petite bande qui affectionne par-dessus tout être libre, et prendre son temps sous le soleil du midi.

Plus décontracté que ces gars, tu meurs.

5 GLOIRE ET DÉCADENCE (ET RE GLOIRE)

[illegible]
avec Viking Invasion.
Août 2010 My Farm, premier d'une longue série.
[illegible]

INTERVIEW

THIERRY PLATON

Directeur artistique et co-fondateur de BiP Media

L'histoire d'amour entre le jeu vidéo et Thierry Platon ne date pas d'Hyères.

JOYSTICK : Est-ce que tu peux nous parler de la genèse de Tiny Token Empires ?
THIERRY PLATON : C'est une volonté de mêler un genre que moi j'aime bien (Rome Total War, avec un jeu que ma copine (Anne Sophie Bled) aime bien (Jewels. Selon moi, le mix s'est bien passé. Maintenant quand on va voir un éditeur avec ce genre de produit, il ne sait pas comment le situer : stratégie ? Puzzle ? On est un peu le cul entre deux chaises, et cela fait un jeu pas facile à vendre.

Pourquoi ce retour au PC ?
Le marché du casual, c'est sur le PC que ça se passe. Nos jeux s'adressent à un public du type : des femmes de 40 ans. Or, elles ont toutes un PC, mais aucune n'a de PS3.

Mais elles ont toutes une DS, non ?
Elles AVAIENT une DS. Le marketing mis en place par Nintendo à une époque où Nicole Kidman jouait à Docteur Kawashima avait plutôt bien fonctionné. Mais ils ont perdu cette clientèle-là. Cela dit, pas mal de femmes s'est depuis reportée sur les Smartphones, mais ça c'est une autre histoire.

Est-ce que c'est facile d'être un petit studio français indépendant dans le monde sans pitié du jeu casual ?
C'est surtout notre liberté qui fait notre force, on n'aurait jamais pu faire un jeu comme Tiny Token Empires, avec une telle liberté de ton, si on avait d'abord essayé de le vendre sous forme de prototype. Ce qui peut faire la force des petits studios comme le nôtre, c'est d'avoir cette organalité, et de toujours chercher le « petit plus » qui nous démarque. À vrai dire, je suis étonné que si peu de studios français ne s'essayent pas au casual de qualité. C'est un marché assez stable finalement. Après, il faut bien voir qu'au niveau de l'indépendance, on a dû mettre de l'eau dans notre vin. Nous avons voulu vendre Tiny Token Empires sur Steam, cela s'est révélé impossible sans le soutien d'un éditeur. De toutes les façons, on ne peut pas se passer d'un partenaire pour la distribution physique qui est encore très importante sur ce genre de jeu. Malgré cela, on se tient à notre nouvelle philosophie : s'accorder le luxe de prendre notre temps pour faire les jeux qu'on aime, même si au bout d'un moment Anne Sophie finit par nous demander d'arrêter nos bêtises et de sortir quelque chose.

Est-ce que tu peux nous parler de « Judge Dee », votre prochaine production ? Pourquoi mettre un personnage comme le Juge Ti en avant, c'est une figure historique très importante en Chine mais à peu près inconnue en Europe ?
Pas si inconnu que ça. Dans ma lointaine jeunesse, j'adorais lire les livres de Robert Van Gulik, un anologue qui a écrit énormément de livres pour les jeunes ayant le juge Ti pour héros (la série a depuis été reprise par un auteur français : Frédéric Lenormand, ndlr). Il s'efforçait d'ailleurs de reproduire la forme des romans policiers chinois en entremêlant trois intrigues. Le jeu sera un mélange de jeu d'aventure, d'énigmes et de jeu d'objets cachés. On a travaillé avec des artistes chinois pour le rendu visuel, et ils nous ont livrés du très bon boulot. Lorsque le film de Tsui Hark « Detective Dee » est sorti, on a songé pendant un moment à faire de notre jeu le jeu officiel du film... mais le film s'est révélé trop mauvais pour qu'on persiste dans cette voie.

WAWACITY-WS www.jvn.com discuter du sujet sur nos forums.

MORT ET JEUX VIDÉO PEUVENT-ILS ENCORE S'ENTENDRE ?

GAME OVER

Le concept de mort dans les jeux vidéo a été tellement galvaudé ces dernières années, qu'il ne nous reste souvent pas d'autre option pour goûter aux joies du décès que le suicide pur et simple. Cela dit, un retour vers des fins plus expéditives serait-il encore possible ?

Mes chers compatriotes, l'heure est grave ! Les premiers rapports que nous recevons du front sont formels : la mort fait son grand retour dans le monde si policé du jeu vidéo... Attention ! Je ne parle pas de ce simulacre de décès que nous subissons depuis tant d'années, et qui consiste à nous faire respawner à un point donné du jeu, après nous avoir mystifiés à grands coups de halos rougeâtres, et de respirations agonisantes. Non, non, non ! Je parle de la vraie mort : celle qui glace le sang, qui rend vos mains moites et tremblantes, celle qui vous lance avant d'avaler la dépouille de votre personnage : « Bon, ben... Je crois que tu n'as plus qu'à tout recommencer ». Difficile de dire avec exactitude quand ce phénomène a refait surface : peut-être autour 2008, avec la création par Ankama du premier serveur dit « hévétique » pour son MMO Dofus, où le joueur mort, outre son sort funeste (et irrémédiable, donc), pouvait se voir également dépouiller de ses possessions par son assassin.

Rest in pieces

Ce qui est certain en revanche, c'est que les choses semblent s'être accélérées dernièrement, avec la présence d'un mode « suicidaire » dans The Witcher 2, par exemple, ou de son équivalent dans le futur Diablo III. Même nos voisins amateurs de gadgets nomades ne sont pas épargnés : ainsi, « one single life », disponible sur iTunes gratuitement, ne peut se jouer... qu'une fois. Difficile de faire plus hardcore, n'est-ce pas ? Certes, j'en vois déjà qui, comme mon grand ami Michel Cétémeuhavant, hurleront leur joie de voir enfin revenir un peu de challenge dans nos vies de gamer. Et c'est vrai, reconnaissons-le : à une certaine époque, celle des Midnight Resistance, des Toki, ou des Bubble Bobble, on ne rigolait pas avec la mort, et ses conséquences en jeu. Une fois le dernier 1UP consommé, c'était rideau et on était bon pour repartir à zéro. Et c'est aussi vrai, c'est avec une certaine nostalgie que je repense à ces nuits mêlées d'angoisse et de fighting spirit, où je tentais désespérément de traverser les deux derniers niveaux de Rainbow Island, avec les deux malheureuses vies qu'il me restait. . Ou, le retour à un peu plus de challenge dans nos jeux modernes fait plaisir à voir. Toutefois, j'imagine mal que ce dernier puisse se faire par le biais d'un système aussi instable. Ne serait-ce que par souci d'équité ! Si l'on reprend l'exemple d'un bon vieux jeu de plateforme old school, les contrôles se résument finalement à quelques déplacements, un bouton de saut et un bouton de tir. Aujourd'hui, avec la multiplication des commandes, des raccourcis, des combos, il est tout à fait logique que la mort ne soit plus aussi durement sanctionnée quand la potentielle d'un geste ennemi est bien plus importante. D'autre part, l'émergence de nouveaux genre, comme le MMO ou le MOBA, fait qu'il n'est plus possible de punir l'échec du joueur de manière aussi binaire : auparavant, la mort permanente ne touchant que vous et votre amour propre !

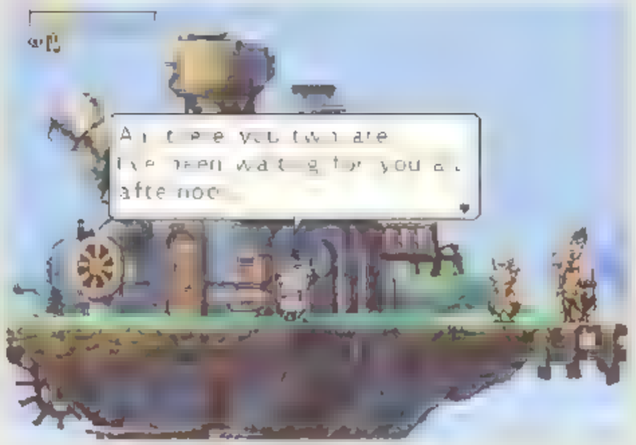
Je crois qu'ils ont tué Kenny !

Maintenant, les conséquences sont bien plus globales. Pour vos co-équipiers, qui sont obligés de se débrouiller sans vous, mais aussi pour vous, condamner à les voir se faire tailler en pièce minute après minute. D'ailleurs, imaginez une partie de League of Legends où la mort vous condamnerait à rester spectateur le reste de la partie... Impossible. On zapperait... Les joueurs consomment ce type de jeu comme ils consomment tout le reste. Ils veulent de l'immédiat, de l'action. Et puis surtout, les notions de persistance et d'immersion ont totalement modifié les enjeux : la durée de vie des MMO, les liens qui unissent le joueur et son avatar dans ce type de jeu sont devenus tout simplement incompatibles avec des systèmes aussi expéditifs. On ne perd plus seulement quelques heures de jeu, mais sa place dans une guilde, ses hauts faits, sa réputation, et tout cet argent dépensé en montures ou en costumes frivoles. En un mot : son âme ! Clairement, aucun jeu ne pourrait se permettre de sortir avec pour toute option de fin quelque chose d'aussi radical. Ses chances de vente seraient à peu près aussi élevées que les mannes de faire un penaltÿ à LoL. Finalement, la complexité des jeux actuels fait qu'il n'est plus possible d'utiliser la mort brute pour définir un niveau de difficulté. Elle doit, à son tour s'adapter, se transformer en quelque chose de plus complexe, et apporter une vraie valeur ajoutée au jeu. Pourquoi pas, en suivant l'exemple de Prey, et en s'intégrant comme un élément de gameplay à part entière (Attention ! Si l'intention était louable, le résultat était finalement bien trop facile).

WAWACITY-WS

Penser à tout !

De plus en plus, les développeurs indé sortent une démo bien avant la version finale de leur jeu. Le raisonnement tient la route d'un point de vue communication vu que la démarche permet de faire parler du titre, d'obtenir des ressentis et de savoir si l'on va ou non dans la bonne direction. L'importance de la communication reste d'ailleurs un élément majeur du succès de n'importe quelle production et si l'on avait déjà hurlé contre les développeurs qui ne distribuent pas de captures d'écran ou de démos, il reste encore le problème du choix des noms que l'on attribue. Pas de problème du côté d'Owl Boy, notre jeu du mois alors que l'on reste sceptique envers le jeu d'aventure City, lui aussi évoqué dans ces pages. Sincèrement, comment voulez-vous que quelqu'un ait la moindre chance de trouver ce jeu sur un moteur de recherche s'il en entend parler ? Un peu comme si je développais mon premier jeu pour l'appeler Sexe ou Mayonnaise (les deux ne sont pas liés). Bien communiquer est important, bien réfléchir à l'impact d'un titre en amont l'est sans aucun doute tout autant.



J'avais oublié de vous le dire : il y a même une histoire.

Owl Boy

Les bonnes énergétiques vous donnent peut-être des ailes mais quand, comme moi, vous avalez ces horreurs avec l'enthousiasme d'un Capitaine Crochet contraint de s'enlever une poussière de l'œil, vous abandonnez vite l'idée de vous envoler. Pour patienter le sourd, vous opterez alors pour un petit tour dans l'univers d'Owl Boy. Oui, j'ai terminé ma phrase sèchement, comme si je vous en intimais l'ordre. C'est le cas. Vous n'avez pas le choix et vous allez télécharger ce jeu de plateforme, le lancer, vous retrouver dans un univers qui rappelle les plus belles heures de la Megadrive et surtout vous allez aimer ça, tellement la réalisation de ce jeu paraît maîtrisée. Pour faire simple, vous dirigez un petit bonhomme doté d'une efficace paire d'ailes et accompagné d'un mitrailleur que l'on peut envoyer quand on le souhaite. L'architecture des niveaux se veut donc très aérienne, avec créatures volantes et autres pièges à foison. Assez

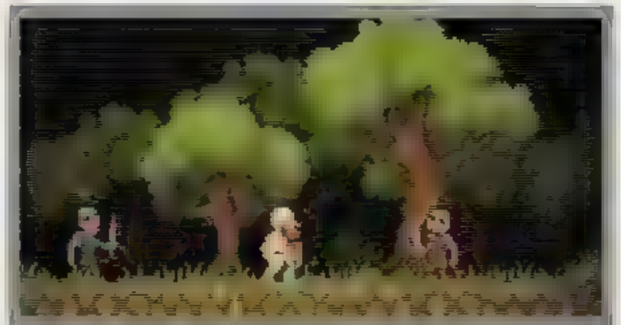
> « L'architecture des niveaux se veut très aérienne. »

longue, la démo propose un bel aperçu du potentiel d'un titre dont la sortie définitive ne devrait plus tarder à moins d'un gros cataclysme dont personne n'a envie comme le remplacement de toute forme de boisson par ces ignominies à la taurine.

Site : http://tiny.cc/qkk5x

Sinon à gauche, c'est bien aussi.

Votre mitrailleur parle parfois un peu trop.



Maldita Castilla

Si vous découvrez, non que le titre du jeu donne l'impression que l'on vient en vacances, c'est aussi [illegible] la beauté de l'espagnol, une langue qui [illegible] également un esthétisme [illegible]. Pas mal, non ? Il n'est encore plus question que le jeu soit [illegible] d'une production [illegible] que le vieux Ghosts 'n Goblins de Capcom. Il s'agit donc d'un jeu de plateformes qui en prend [illegible] pour [illegible] nombreux clins d'œil [illegible] autres illustres jeux du passé tels que Metroid, Hyper Metroid mais aussi [illegible] Kamov. Par la force des choses, il faudra acheter ses vies [illegible] d'époque, qui manquent un peu [illegible] et se montrer très [illegible]. Si tel est le cas, le bon moment est assuré sur un titre exigeant [illegible] Site : http://tiny.cc/3ngel

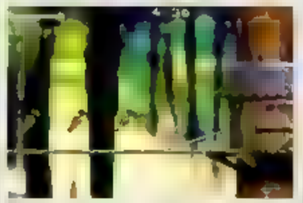
City

Quand on aime les univers cyberpunk, la logique voudrait que l'on se jette sur Deus Ex : Human Revolution comme un affamé devant une tartine de pâté en croûte. Reste que si l'on ne possède pas une machine capable de le faire tourner (mais que faites-vous là, on ne le demande) il reste heureusement quelques solutions alternatives comme ce jeu d'aventure vraiment bien foutu. On y dingue Cecilia Parks, jeune journaliste paumée dans une ville futuriste remplie de mystères à résoudre. Je ne vous en fais pas le détail, la démo sert d'introduction au jeu complet qui – c'est une véritable manie ce mois-ci – devrait sans doute s'avérer d'excellente facture. L'ambiance est au top, les graphismes mignons et si vous n'achèvez pas à cette première incursion dans l'univers de City, on vous rembourse. De toute façon, c'est gratuit.

Site : http://tiny.cc/yy6t2

Illuminate : Light the Room

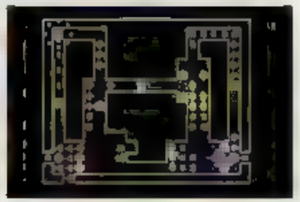
Concept expérimental chelou, ce « jeu » en vue subjective nous installe dans une pièce bourrée dans laquelle on nous demande... en fait, on ne nous demande rien et on peut très bien y rester 50 ans si ça nous amuse. Bon, on peut aussi allumer et éteindre des lumières et tenter de comprendre la logique du truc. Je vous préviens, ce n'est pas gagné. Site : http://tiny.cc/7kret



Plee the Bear

Incroyable le nombre de gens qui disparaissent dans les jeux vidéo. Ici, c'est le fils... d'un ours. Et au lieu de jouer celui qui a disparu (ce serait original ça, tiens), on incarne le papa ours à la recherche de sa progéniture. En toute logique (?), on ramasse des carottes (??) et on traversera plein de niveaux pour retrouver le rejeton, lui coller une bonne raclée avant de le coller dans le placard. Non, attendez.

Site : http://tiny.cc/1tqmr



Forget-Me-Not

Au premier coup d'œil, on pourrait dire de ce clone de Pac-Man qu'il n'est qu'un énième clone de Pac-Man. Au moins, c'est simple et vite compris. De toute façon, ce n'est pas vraiment autre chose si ce n'est que les niveaux n'ont rien à voir, que l'on peut tirer, ramasser des clés et plein d'autres surprises. En attendant, réinventé ou non, Forget-Me-Not reste un clone de Pac-Man.

Site : http://tiny.cc/ed9ud

AU JOUR LE JOUR

«BONJOUR, VOUS ÊTES BIEN SUR LE RÉPONDEUR DE LA RÉDACTION DE JOYSTICK. NOUS NE SOMMES PAS LÀ POUR LE MOMENT, OU BIEN NOUS SOMMES LÀ, MAIS NE SOUHAITONS PAS DÉCROCHER PARCE QUE NOUS AVONS DES TONNES DE PAGES EN RETARD, OU QUE NOUS SOMMES SUR LOL, OU LES DEUX! VOUS POUVEZ NOUS LAISSER UN MESSAGE, QUE NOUS ÉCOUTERONS… BIIIIIP.»

Mercredi 31 août

Héééé! Les gars, ça roule? Comment se fait-il qu'il n'y ait personne à la rédaction? Pire! Comment se fait-il qu'il n'y ait personne sur LoL!!! Ça fait une heure qu'on vous attend, avec Yeesen! Il est comme un fou! «À deux doigts de manger son string en peau de cerf entre deux tranches de salami», qu'il me dit. Ça y est? Vous ne voulez définitivement plus jouer avec moi? Bah, en même temps, la bêta fermée de Star Wars The Old Republic devrait s'ouvrir ce week-end. J'arriverais bien me trouver de nouveaux amis (tolérants ceux-là!) sur Coruscant. Et tant qu'on est dans les news, il paraît que Blizzard préférera renommer son DotA-like plutôt que d'entrer en conflit ouvert (et stérile) avec l'arm Valve, et donc retarder la sortie de son bébé. Tiens, au fait, Lucky, tu joues toujours à Clodogame? Parce qu'ils viennent de se faire interdire au Brésil. L'éditeur Farbflut (à prononcer avec une poignée de chips dans la bouche) confie que cette décision les affecte profondément, et qu'il est dommage que le gouvernement brésilien refuse de croire au «message porteur d'espoir» du jeu. Le principe, c'était bien la simulation de la vie d'un clochard à Paris, n'est-ce pas? Bon, allez, rappelez-moi. Et pointez-vous sur LoL, bon sang!

Jeudi 1er septembre

Ouais, c'est encore Kracou. Vous ne m'avez toujours pas rappelé là! Et vous n'êtes toujours pas sur LoL… Depuis hier je suis obligé de jouer avec Cyd, et j'adore Cyd, ce n'est pas le problème, mais jouer à LoL avec lui, c'est comme refaire le débarquement en Normandie avec pour toute arme un caleçon à fleur et une planche de surf. Au fait, Sundin, si tu entends ce message: j'ai eu la confirmation que Star Trek Online passera au modèle Free 2 Play avant la fin de l'année. Ça ferait un excellent sujet pour la rubrique Rézo, tu ne trouves pas? Je sais, je sais, tu m'avais bien stipulé que «Tu préféreras te faire épiler les corones à la cire chaude plutôt que d'accepter un énième sujet sur ce MMO moisi», mais pense-y! J'ai aussi lu que Dungeon Siege III allait sortir un DLC avec plein de nouveaux items, de nouveaux monstres, et une option de respécialisation. Par contre, il ne précise pas si ça restera toujours aussi mou. Quant à SWTOR, dont je vous parlais hier, Bioware a décidé de retarder quelque peu le début de sa bêta «pour ne pas faire les mêmes erreurs que Blizzard lors de la sortie de WOW». Ce n'est donc pas encore demain que je me ferai de nouveaux potes. Rappelez-moi!

Lundi 5 septembre

Des chiffres, les amis, des chiffres! C'est la grande journée des chiffres: les 5 millions de comptes fièrement mis en avant par les développeurs de Battlestar Galactica Online, la multiplication par deux des revenus de Facebook pour les 6 premiers mois d'activité de l'année 2011 (un joli pactole de 1,8 milliard de dollars), ou les 15 millions de dollars que son système de racket en ligne, le Online Pass, a rapporté à EA. Ceux de l'actionnaire Square Enix également, qui plonge de 10 % après l'annonce de Dragon Quest X, son futur MMO. Sur Wii! Et les marchés financiers n'y croient pas? Étonnant… Ils préfèrent sûrement miser sur Activision, dont la branche blizzardienne annonce des marges à venir de plus de 80 % sur sa gamme de produits en ligne (ventes dématérialisées, DLC, abonnements). Toutefois, ces chiffres, aussi impressionnants soient-ils, demeurent occultés par un fait plus inquiétant: Sundin et Lucky ne m'ont toujours pas rappelé. J'erre seul sur les terres de la Ligue de l'humour noir, hurlant leur nom. Peut-être mes dernières exploits ont-ils eu raison de leur incommensurable patience. Peut-être se sont-ils offusqués de ces regards curieux lancés en direction de SMITE, le futur MOBA du studio Hi-Rez. Allez, les gars, revenez!

Mercredi 7 septembre

Salut… J'ai l'impression de me répéter, mais c'est encore Kracou. Il est 13 h, et je vous laisse un énième message. Je ne sais pas ce que j'ai fait pour mériter un tel silence radio, mais je m'excuse. Je m'excuse pour mon skill lamentable, pour mes postillonnements de rires intempestifs, ou mes jeux de mots moisis, comme lors de cette incroyable partie, où Sundin a lancé «Merde, t'es où?», et où j'ai répondu «Non, moi, c'est Merde!». Je m'excuse même pour les propos de Richard Garriott, ce modèle pour toute une génération de chômeurs, qui se tient prêt à collaborer à la renaissance de la licence Ultima, et qui le fait savoir. Je m'excuse pour tous ces joueurs de Call of Duty Black Ops, qui ont dépensé, en moyenne, 76 dollars dans leur jeu, entre l'achat de la boîte et les DLC. Ils ne savaient plus ce qu'ils faisaient. Je m'excuse pour les propos du producteur de Bethesda, Todd Howard, qui affirme qu'il ne ressent absolument aucun besoin de développer une déclinaison MMO de The Elder Scrolls. Comme si on lui demandait son avis! Et tant qu'on y est, pardon… Oui, pardon pour la gaffe de Deep Silver, qui a refilé aux clients américains de Steam une version de leur jeu Dead Island toute pourrie de bugs. À ce stade, je ne vois pas ce que je pourrais faire de plus. Ah si! Le premier d'entre vous deux qui me rappelle gagne un coupon promotionnel lui donnant droit à consommer à mes frais son poids en mojitos, lors de notre prochaine excursion chilienne. Si avec ça, je n'arrive pas à vous faire sortir de votre trou.

Vendredi 9 septembre

Vous avez… deux… nouveaux messages. Reçu aujourd'hui, à 13h30: «Yo Kracou. C'est Sundin! J'ai bien eu tes messages mais apparemment tu n'as pas reçu mon pigeon voyageur. Pourtant, le Chinois qui me l'a vendu au chilien m'avait assuré que ce truc était plus fiable que fiable, et que ça allait bientôt concurrencer le mail. Bref, sache que je suis en (très) grandes vacances. Donc ne compte pas sur moi pour venir te tenir le bout de pizza chez Mano ou t'insulter (et Dieu sait que tu le mérites) sur la League of Legends de 13 heures. Remercie tous les lecteurs pour moi, et dis-leur que pendant quatre ans, je me suis régalé à leur raconter nos soirées chiliennes: les vannes foireuses de Savonfou ou les bilans santé des poumons de notre cher Lucky. Prends soin du mag Kracou! Tu peux joindre Lucky et moi sur notre blog au www.ledemieuxexpress.fr Bisous». Reçu aujourd'hui à 14h53: «Kracou… Lorsque tu écouteras ce message, je serai déjà loin… J'ai en effet décidé de me consacrer à un nouveau projet, une thèse qui s'intitulera «L'homme descend-il du mojito, ou est-ce l'inverse?». Un travail de titan, comme tu l'imagines, qui va m'obliger à faire la tournée de tous les bars du monde, et donc, à mettre un terme à notre collaboration. Mais tel le violoniste du Titanic avant que celui-ci ne coule, je te le dis en toute franchise, ainsi qu'à tous nos lecteurs: «Ce fut un honneur, gentlemen».

KRACOUKAS

WAWACITY-WS

« PUIS IL FAUT ÊTRE LUCIDE, LES GROS ÉDITEURS SONT EN POSITION DE FORCE SUR CE GENRE DE LICENCE, ET ILS SONT SOUVENT GOURMANDS. »

TÊTUS COMME ILS ÉMULENT

EN MAI DERNIER, UN DÉBAT FAISAIT RAGE DANS LES PAGES DE JOYSTICK : POUR OU CONTRE L'ÉMULATION LÉGALE. LES ARGUMENTS, FÉROCES COMME TOUJOURS, N'ONT PAS ÉCHAPPÉ À DOTEMU PLUSIEURS FOIS CITÉ, POUR NE PAS DIRE INCRIMINÉ, DANS L'ARTICLE. LES CHAMPIONS FRANÇAIS DE L'ÉMULATION LÉGALE ONT SOUHAITÉ PARTICIPER À LA DISCUSSION.

Joystick : La principale critique que nous avions formulée lors du « Pour ou contre », était que l'émulation légale n'est qu'un moyen de tirer de l'argent de titres déjà ultra-rentables.

Romain Tisserand : Le droit d'auteur, ça dure 70 ans. Après est-ce que le droit d'auteur est juste, c'est un débat plus vaste. L'abandonware, ça n'existe pas vraiment, c'est une tolérance. Nous proposons des alternatives légales à des solutions pirates. Les ayants droit ne sont parfois pas ceux qui ont fait le jeu à l'origine. Lorsque nous avons racheté les droits des jeux de Silmarils par exemple, nous avons directement négocié avec Louis-Marie Roques qui a co-fondé le studio. De même lors du portage iPhone de R-Type, on s'est adressé au créateur de la série. Ces titres méritent d'être remis sur le marché sans avoir besoin de les pirater.

Xavier Lard : Comme dans la musique, le cinéma ou la littérature, les œuvres finissent toujours par tomber dans le domaine public. Maintenant, on peut se poser la question de savoir si dans le jeu vidéo, ça devrait être plus court ou plus long.

Est-ce qu'en modifiant les graphismes, en ajoutant des aides et des achievements, vous ne vous éloignez pas de votre volonté affichée de préservation historique du jeu ?

R. T. C'est un vrai débat que nous avons souvent. Quand nous avons créé la société, nous voulions conserver les jeux tels quels à 100 %.

À RETENIR :

[illegible] le « Pour ou contre » qui leur était consacré, mais ils ont [illegible] leurre « +3 points de vitalité et 50% de coup critique » pris [illegible]

On s'est vite heurtés au mur de la jouabilité sur iPhone. Les retours que l'on a sont quasiment unanimes : les gens aiment bien avoir un certain confort de jeu, avec des points de sauvegarde par exemple. Par contre, on ne transige pas sur le level design : nous ne créons pas des remakes. Nous sommes plus conservateurs sur la partie PC de notre production. Après, je dirais que si l'on veut retrouver l'expérience originale, il faut jouer sur le matériel d'origine avec les moniteurs d'époque. Nous n'avons pas la prétention d'être des historiens du jeu vidéo.

X. L. Quand on prend des libertés avec nos versions pour mobile, nous nous débrouillons toujours pour proposer un mode plus « rétro », avec les contrôles d'origine au pad. De même, nous savons que certains n'aiment pas les filtres bilinéaires, alors nous proposons une version pixélisée.

Pourquoi est-ce que le prix de « très vieux » jeux (Nes ou megadrive, par exemple) est encore si élevé ?

X. L. Nous ne pensons pas qu'il faille adopter un prix plancher. Il ne faut pas entrer dans la politique instaurée par Apple du « tout à 80 centimes ». À terme, cette stratégie est une erreur qui dévalorise le produit. Un Mario à 80 centimes, je crois que ça choquerait tout le monde. Le facturer 1,50 euro ou 2 euros, cela me paraît raisonnable. Et puis il faut être lucide, les gros éditeurs sont en position de force sur ce genre de licence, et ils sont souvent gourmands.

R. T. Le processus de virtual console n'est pas aussi simple. Si je prends l'exemple des jeux SNK, cela peut paraître dingue mais il faut passer un mois de travail pour chaque jeu. Il y a des étapes de validation pour chaque détail. Au final, en plus des coûts des licences, des avances à payer aux ayants droit, il faut bien évidemment payer le coût de l'émulation et ne pas oublier que tous les acteurs de la chaîne de distribution se servent au passage. Ces jeux-là ne pourraient pas tenir économiquement [illegible]

Vous n'avez jamais pensé à vous diversifier vers le hardware avec des machines portables spécialisées dans l'émulation un peu comme le Dingoo ?

R. T. Le passage à un tel produit physique demande de l'ingénierie, de l'import-export. Ce sont des investissements de plusieurs millions d'euros que nous ne pouvons pas encore nous permettre.

X. L. Le passage à un tel produit physique demande de l'ingénierie, de l'import-export. Ce sont des investissements de plusieurs millions d'euros que nous ne pouvons pas encore nous permettre.

Pensez-vous bientôt vous attaquer à des titres un peu plus récents comme les Virtua Racing et autre Daytona ?

X. L. On se pose souvent la question de savoir où se situe la limite du rétro. Plus on essaye d'émuler des machines récentes, plus les négociations avec les ayants droit sont compliquées. Leurs revendications économiques sont plus importantes. Il y aussi le problème des brevets sur les machines, qui tombent au bout de 20 ans, et qui protègent contre l'émulation.

[illegible]

[illegible] :

L'Union Européenne reconnaît le droit d'auteur comme inaliénable et valable jusqu'à 70 ans après la mort de ou des auteurs. Dans le cas très particulier du jeu vidéo, les studios de développement n'adressant la plupart du temps à un éditeur à qui ils cèdent ses droits en échange d'un financement, on tombe dans le cadre des [illegible] anglo-saxon. Et dans ce cas-là, l'entreprise détentrice des droits peut les faire valoir pendant 50 ans après la [illegible]

WAWACITY.WS

QUI NE SAUTE PAS N'AIME PAS FIFA

FIFA 12

Pour mon premier article dans Joystick, j'avais dit tout le mal que je pensais de cet immonde FIFA 10. Comme j'ai une haute opinion de moi-même, je suis convaincu que c'est en lisant ma diatribe que les mecs d'EA ont décidé de se bouger les fesses. Et deux ans plus tard, voici qu'arrive ce FIFA 12 exceptionnel. N'oubliez pas de me remercier à l'occasion.

Genre Sport - Football
Editeur Electronic Arts
Développeur EA Sports
Site www.ea.com/fr/football/fifa
Sortie 29 septembre 2011
Configuration recommandée Core 2 Duo 2,4 GHz - 2 Go de Ram - carte vidéo 256 Mo

EN RÉSUMÉ

C'est l'année de la consécration pour FIFA ! Après tant d'épisodes successifs de médiocrité sur PC, EA est enfin parvenu à nous offrir la simulation de foot dont on a tant espéré. Et bon sang, ça fait du bien !

PLUS
- Du gameplay au poil
- Une réalisation sans faille
- Un contenu gigantesque

MOINS
- Les commentaires irritants
- Quelques accès de rapidité délirants
- Où est le championnat chilien ?

VERDICT 18/20

Demain, je vais prendre l'avion pour Londres. C'est là-bas que je vais mettre la main sur l'ultime-version-pré-commerciale-de-la-mort de FIFA 12. Oui, je sais ce que vous vous dites en ce moment. Vous êtes en train de vous demander pourquoi cet idiot de Deez commence son article avant même d'avoir mis la main sur le jeu. Eh bien, déjà, sachez que je vous trouve drôlement malpolis, tous autant que vous êtes. Ensuite, le boulage approchant, il vaut parfois mieux prendre de l'avance plutôt que d'écrire tout un pavé d'une traite à la va-vite. Ou bien de faire du remplissage stérile et inintéressant, mais ce n'est clairement pas le genre de la maison. Tiens, en parlant de maison, laissez-moi vous raconter une anecdote à propos de mon premier appartement. C'était en Lorraine, et il se trouve qu'un certain Krakoukas habitait non loin de là sans que je le sache. Fascinant, non ? Bon d'accord, j'avoue tout. Si je m'y prends aussi tôt et que j'essaie tant bien que mal de meubler, c'est que l'on m'a confié une véritable mission suicide. Un Everest journalistique ! Jugez plutôt : je dois rédiger huit pages sur une simulation de football pour Joystick. Autant dire que je m'aventure dans des contrées lointaines où la Loutre n'a jamais posé la moindre griffe. Forcément, j'ai longtemps hésité sur la meilleure manière de remplir tout cet espace blanc sur mon écran. Au départ, je me suis dit que j'allais vous expliquer la règle du hors-jeu avant de me rétracter sous prétexte que ce projet était complètement débile et casse-bonbon. Ensuite, en bon partisan du moindre effort, je me suis dit que je pouvais faire la liste de tous les clubs présents dans cet épisode. Mais là encore, dans un éclair de lucidité, je me suis abstenu. C'est environ à cet instant-là que je me suis rappelé que ce volet 2012 était le premier vrai FIFA sur PC. Comme j'ai pris l'habitude de jouer aux jeux de foot sur console depuis plusieurs années, j'ai du mal à concevoir que certains d'entre vous aient été à ce point épolies du ballon rond à la sauce EA Sports pendant aussi longtemps. Tout est donc devenu très clair dans mon esprit : il fallait que je reprenne tout dès le début, que j'essaie d'expliquer pour quelles raisons FIFA est devenu la référence la plus pointue en matière de football virtuel. Voilà l'ampleur de la tâche à laquelle je m'attellerai donc dès demain, dans l'avion du retour.

Au moins, avec FIFA 12, on peut apprécier les pas de Ribery sans avoir à l'écouter en conférence de presse après le match.

« Un surplus de subtilité a été saupoudré sur le gameplay puisqu'il faut placer son tacle au moment que l'on juge le plus opportun. »

Revue d'effectif

Hop, c'est magique ! Pour vous, il ne s'est passé qu'un intertitre alors qu'environ trente-six heures se sont écoulées de mon côté. Bon, je ne suis pas dans l'avion comme promis, pour la bonne et simple raison que j'ai dormi comme un loir durant tout le vol. Mais cette fois-ci, promis, je suis parfaitement reposé et prêt à me >>>

WAWACITY.WS

J'entends prouver au monde que les Girondins de Bordeaux existent encore.

lancer dans cet interminable monologue vissant à vous vanter les mentes de FIFA 12. Allez, on part tout de suite sur ce que le jeu propose au niveau du contenu. Déjà, le titre propose, comme d'habitude, de multiples championnats et tournois licenciés. Pour prendre l'exemple français, FIFA 12 dispose de 40 clubs (L1 + L2) qui peuvent s'engager dans toutes les compétitions nationales, qu'il s'agisse de leurs championnats respectifs, la Coupe de la Ligue ou la Coupe de France. Et le principe vaut également pour bien d'autres nations, des plus célèbres (Espagne, Angleterre...) aux plus exotiques (Corée du Sud, Mexique, Australie...). En fait, il n'y a que pour les grosses compétes internationales que FIFA 12 ne fait pas dans l'officiel. Mais c'est normal me direz-vous, puisque la Ligue des Champions est affiliée à PES et que la Coupe du Monde ou l'Euro font toujours l'objet de yaux à part chez l'éditeur américain. À côté de ça, FIFA 12 offre des joutes en ligne encadrées par l'EA Sports Football Club, un système qui mentera bien un encadrement que pour lui, quelque part dans ces huit pages. Ah ouf, parce que je vous ai dit que j'allais écrire huit pages en tout sur FIFA 12 ? Ok, ok... Sinon, la masterpiece du jeu en solo reste le mode Carrière. En gros, on peut choisir son maître au lancement de la partie. Soit on devient manager et on décide de s'occuper de tout, du scoutement des futurs cadors jusqu'au déroulement des matchs, en passant naturellement par la compo des

Tous ensemble, tous ensemble, hey, hey !

Sérieusement, ça ne vole jamais bien un haut un chant de supporters, mais celui dont je me suis inspiré pour titrer cet encadré est probablement l'un des pires. Quoi qu'il en soit, il m'a semblé opportun de le glisser là, pile au moment où je m'apprête à parler du EA Sports Football Club. Autrement dit, du réseau social intégré à cet épisode de FIFA. Grâce à ce gadget, on peut retrouver tous ses «amis» très facilement et même aller jusqu'à les défier pour des matchs au sommet. Bon, jusque-là, ce n'est pas bien folichon, je vous l'accorde. Mais ce qui est déjà plus intéressant, c'est de pouvoir consulter les statistiques de ses connaissances ou de ses futurs adversaires, comme le ratio victoires/défaites, ou encore les équipes privilégiées en ligne par telle ou telle personne. Par ailleurs, tous les résultats des matchs disputés sur la Toile sont comptabilisés afin de mettre à jour un

classement des meilleures équipes virtuelles, ce qui devrait alimenter certaines guéguerres stériles entre fans du PSG et de l'OM. Mais pas avec ceux de l'OL, puisqu'on sait bien que ce sont tous de gros Footix nuls à FIFA. Enfin, EA a promis de proposer régulièrement des défis suivant des scénari empruntés à la réalité. J'ai par exemple hâte de me lancer dans un challenge du genre « aux commandes de l'équipe de France, conservez le 0-0 contre la Roumanie sur un champ de patates transgéniques. »

Une fois de plus, je vous la sauver les fesses de Batau. Les héros ne sont plus ce qu'ils étaient !

Dans la review, Arsenal avait encore Fabregas et Nasri.

« On peut vraiment affirmer que ce titre côtoie la réalité d'un terrain plus près qu'aucun autre jeu auparavant, toutes époques confondues. »

équipes. Soit on opte pour la vie décadente de footballeur professionnel en incarnant un seul bonhomme sur la pelouse. C'est le fameux Devenir Pro de FIFA 12, mode de jeu assez palpitant, notamment en ligne lorsque l'on participe à des matchs à onze contre onze, ou derrière chaque sportif musculeux, se cache en fait un nerd asthmatique face à son écran. Mais qu'on choisisse le terrain ou les coulisses, le déroulement des parties en mode Carrière reste plus ou moins le même. Il s'agit de faire ses preuves en enchaînant les bonnes performances et en gagnant des trophées. Bref, il y a vraiment de quoi s'engager dans des parties interminables à la Football Manager, histoire d'inscrire Boulogne-sur-Mer au palmarès de la Ligue des Champions, ou de faire du jeune prodige «Mario Costo» le futur capitaine de l'équipe du Chili.

Foot à tendance tricotage

Et si on parlait du fond de jeu maintenant ? Là où ce FIFA s'avère le plus percutant, c'est bien sûr dans la construction du jeu. Honnêtement, je pense qu'aucun jeu de foot jusqu'à présent n'avait été en mesure d'offrir autant de possibilités dans le registre offensif. Si on est du genre soliste et égocentrique, on peut tout d'abord se la jouer Ronaldo (je parle du vrai, pas de la danseuse portugaise) version 96/97. Autrement dit, on peut tenter de passer toute la défense adverse en revue en enchaînant des dribbles tous plus sophistiqués les uns que les autres. Bon, même si j'ai conscience d'avoir fait dégueuler tous mes lecteurs lusitaniens avec la précédente remarque, je dois avouer que Cristiano Ronaldo est le joueur le plus technique du jeu, celui avec lequel on peut se régaler le plus au niveau des tricks. Il suffit de taquiner un peu les boutons du pad pendant les séquences dans l'Arène pour réaliser que la palette de gestes techniques disponibles dans le jeu est tout simplement prodigieuse. Et aussi que ces tricks sont tous plus merveilleusement bien animés les uns que les autres. Pour autant, cela ne passe pas à tous les coups et la plupart de ces gris-gris sont plus de l'embrouille qu'autre chose. Mais il suffit de placer un double contact ou un flip-flap judicieusement au cours d'un match pour buter de plaisir comme un possédé. Cela dit, plus que la solution individuelle, c'est avant tout le collectif qui se révèle être la force principale de FIFA 12. Le jeu à une touche de balle, avec ses remises en retraits et ses une-deux spontanés, est un pur régal par exemple. La construction du jeu est également facilitée par des déplacements cohérents de la part des coéquipiers contrôlés par l'I.A. Et quand bien même les partenaires sont immobiles ou avares >>>

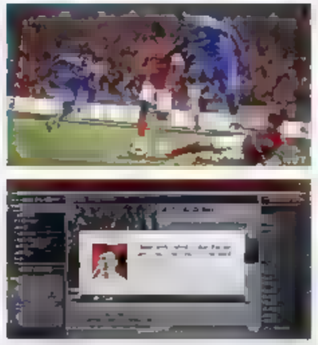
Le penalty, c'est tout un art !

Parmi les petites choses qui paraissent toutes simples mais qui peuvent vous faire pêter une belle durite, il y a la séance de tirs au but. Jusqu'à ces dernières années, les jeux de foot avaient une manière très simple de gérer les penalties. En gros, on choisissait sa trajectoire et on balançait la purée, en espérant que le gardien ne serait pas aviné au point de les intercepter. Mais FIFA a changé la donne avec son système plus sophistiqué, qui favorise les esthètes du ballon rond par rapport aux brutes à pieds carrés. Déjà, il y a une jauge de concentration grâce à laquelle il s'agit de viser en plein dans la zone verte. Et plus le tireur est fruste, plus cette zone se révèle étroite. Dans la continuité, il faut également déterminer la puissance ainsi que la trajectoire que l'on veut donner à sa frappe. C'est en combinant tous ces paramètres que l'on peut faire trembler les filets. Mais comme dans la réalité, il reste une part d'incertitude. Comme le fait de tomber sur un gardien très inspiré par exemple. Pour mettre toutes les chances de votre côté, sachez donc que certains expédients existent afin de perturber le portier adverse. On peut notamment réaliser des Panenka, ou encore ralentir sa course d'élan de façon à deviner si le gardien semble décidé à plonger vers la gauche ou vers la droite. Oui, définitivement, le penalty est un art à part entière.

WAWACITY.WS

Connu surtout des consoleux, le mode Ultimate Team est présent dans ce volet.

FIFA 12 offre des reproductions d'enceintes célèbres.



Il y a plus d'interactions entre vous et vos joueurs.

Tel un Samson rouquin, Rooney n'a jamais semblé aussi fort qu'aujourd'hui, avec ses implants capillaires.

>>> en solution, déclencher un appel de balle dans la profondeur reste une option intéressante. Même si j'ai conscience que comparer revient souvent à troller, il faut reconnaître que PES a eut un peu compliqué la vie cette année avec ses appels de balle gérées par une pression/inclinaison du stick droit. Ici, c'est nettement plus intuitif. Il suffit d'appuyer sur un bouton de tranche pour envoyer son coéquipier dans le dos d'une arrière-garde regroupée. Simple et efficace. Enfin, pour finir sur ce volet, sachez que la construction dans FIFA ne serait rien sans une réelle fluidité, sans une continuité entre deux séquences de jeu. Là encore, le bonheur se trouve dans les animations (les passes, les contrôles) qui confèrent un cachet limpide et jubilatoire à l'ensemble [illegible].

Dans la peau de Thomas Price [illegible]

[illegible] Pro, la chose la plus exotique reste la possibilité d'enfiler les gants et de se faire plomber par les attaquants [illegible] jouabilité semble rudimentaire de prime abord (on plonge en inclinant le stick droit de sa manette), il faut véritablement faire preuve d'un sens de l'anticipation à toute épreuve pour parvenir à détourner les tirs ou à capter un ballon aérien. Bon, personnellement, je trouve ça quand même très ennuyeux de rester dans ces cages, le plus souvent loin de l'action. C'est pour ça que j'aime m'autoriser quelques montées rageuses balle au pied ou que je vais me placer aux avant-postes au moindre corner. Ouais, je sais que c'en est pas sérieux : mais il suffit de se souvenir de la joie de Gregory Wimbée pour comprendre l'ivresse absolue d'un gardien de but... qui marque un but.

You shall not pass !

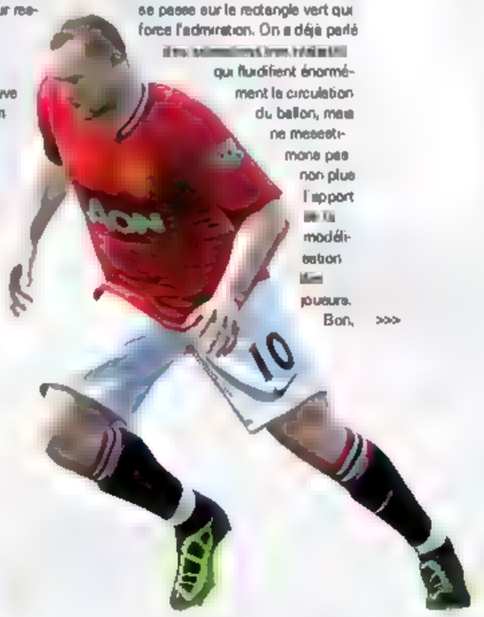
Hop, c'est magique ! Encore un petit intertitre pour vous et environ deux heures écoulées de mon côté. Qu'est-ce qu'il y a ? C'est quoi le problème ? Ah, je vous ai déjà fait le coup un peu plus tôt ? Certes, mais si vous le prenez comme ça, vous ne saurez jamais ce qu'il s'est passé durant ma pause déjeuner. Je vous donne un indice : c'était moyyyable. Sans transition, je vais passer directement à l'aspect défensif du soft. Aspect qui a d'ailleurs subi une véritable révolution cette année. Dernièrement, les FIFA bénéficiaient d'une sorte de palme à la tournitude. Je veux dire par là que c'étaient souvent les adeptes d'une défense sauvage façon moissonneuse-batteuse qui prenaient le pas sur les équipes plus frêles. La raison en est simple, à savoir que défendre était trop facile. En gros, on pouvait récupérer des ballons sans faire d'efforts démesurés, juste en maintenant un pressing constant à deux joueurs (un que l'on dirigeait et un autre, contrôlé par l'I.A.).

Si cette méthode défensive n'était pas la panacée, notamment contre des joueurs très doués, elle se révélait suffisamment efficace pour que certains fans finissent par s'agacer. C'est pourquoi EA Sports a implémenté la Défense Tactique. Oui, Défense Tactique, avec des majuscules pour paraître encore plus dantesque, se présente comme une feature changeant du tout au tout le rapport que l'on avait jusque-là avec ce secteur du jeu. Pour commencer, le harcèlement tout-terrain (aussi appelé défense Sofitel) ne fonctionne plus aussi aisément dans la mesure où les développeurs ont dissocié l'intervention, en tant que telle, du pressing. Concrètement, si vous voulez chiper le ballon à l'adversaire, vous ne pouvez désormais plus vous contenter de lui foncer dessus tête baissée tel un Jika faisant valoir son accréditation au Salon de l'Exotisme tchèque. Un surplus de subtilité a en effet été saupoudré sur le gameplay, puisqu'il faut placer son tacle au moment que l'on juge le plus opportun. Un timing parfait est donc une condition sine qua non pour récupérer le cuir. En se jetant trop vite ou bien en temporisant trop longtemps, on a toutes les chances de se faire, au pire, humilier par son vis-à-vis, au mieux, de commettre une faute. Bref, ce bouleversement dans l'art de défendre sur le gameplay. Je parle également du travail minutieux réalisé par EA pour restituer l'ambiance visuelle et sonore d'un match. Tout d'abord, on retrouve dans le jeu un bon paquet de stades célèbres où l'on peut entendre des chants de supporters à la gloire de l'équipe qui reçoit. Pour l'immersion, c'est déjà pas mal du tout. Mais au-delà de ce pont de détail, c'est surtout ce qui se passe sur le rectangle vert qui force l'admiration. On a déjà parlé [illegible] qui fluidifient énormément la circulation du ballon, mais ne mesestimons pas non plus l'apport [illegible] modélisation [illegible] joueurs. Bon, >>>

« Il suffit de placer un double contact ou un flip-flap judicieusement au cours d'un match pour hurler de plaisir comme un possédé. »

Beau comme un Adil Rami

Joueur offensivement, sérieux défensivement, FIFA 12 n'usurpe pas son statut de simulation de football. Sans aller jusqu'à dire que les matchs tels qu'ils se déroulent dans le jeu sont semblables à ceux qu'on voit à la télé, on peut vraiment affirmer que ce titre côtoie la réalité d'un terrain plus près qu'aucun autre jeu auparavant, toutes époques confondues. Et en disant cela, je ne me focalise pas uniquement



Rien de tel que quelques pas de danse de CR7 dans l'arène pour s'échauffer.

« On retrouve dans le jeu un bon paquet de stades célèbres où l'on peut entendre des chants de supporters à la gloire de l'équipe qui reçoit. »

bien sûr ceci reste de l'ordre du décoratif. Mais savourer le talent d'une action splendide en scrutant des reproductions très fidèles de grands joueurs aussi bien de stars internationales que de mecs du PSG (elle était facile celle-là), s'avère très plaisant. Au bout du compte, on peut donc avancer sans trop se raquer que FIFA 12 est aussi très abouti sur le plan technique. Et que ce réalisme visuel est évidemment pour beaucoup dans l'intérêt que l'on peut porter au jeu.
Ah, si. J'ai bien un gnef d'ordre auditif. Je commence à en avoir plein le dos des commentaires signés Mathoux et Sauzée.
Ça fait déjà quatre ans qu'on se farcit les mêmes anecdotes, les mêmes blagues fusandées au sujet de leurs vacances ou de leurs RTT. C'est bon, y'en a marre. J'espère qu'un nouveau tandem prendra le relais dès la saison prochaine.

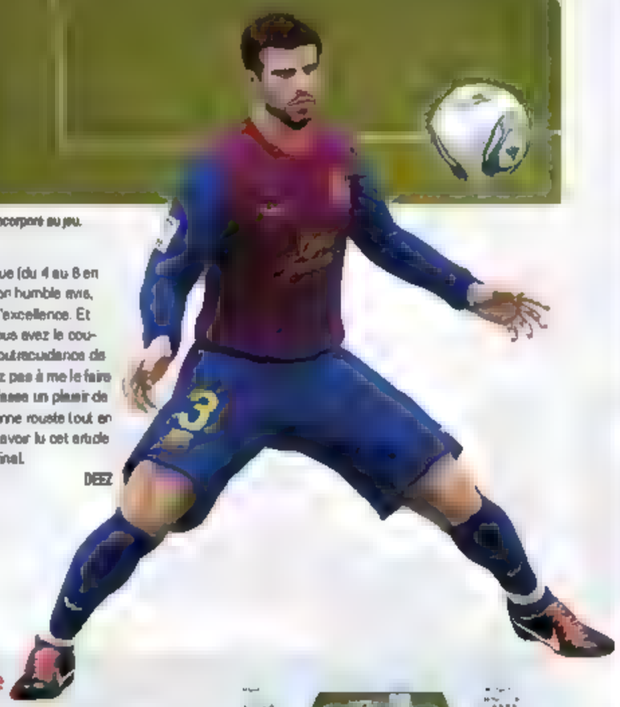
Champion incontestable

Avant de conclure une bonne fois pour toutes, laissez-moi vous parler de l'Impact Engine. Vous savez, c'est l'appellation donnée par EA à son nouveau moteur physique. Si je me souviens bien, j'ai déjà dû vous en vanter les mérites pour la récente bêta du jeu. Et là, j'ai envie de dire « tant pis pour vous, pauvres abonnés et autres habitués du magazine ! » Parce que je vais en reparler une fois de plus, tant cette feature se présente comme l'un des plus gros chantiers menés par la licence ces dernières années.
En gros, les développeurs ont retravaillé tout ce qui a trait aux collisions. Ce qui aboutit à un résultat vraiment spectaculaire lors d'un duel aérien entre deux golgoths qui se percutent sans ménagement, ou bien lorsque l'on s'engage dans un combat épaule contre épaule avec son adversaire direct. Loin d'être un simple gadget, l'Impact Engine a également modifié certains éléments de gameplay, à l'image de la fonction « tirage de maillot ». Bon, ne vous attendez pas à arracher le beau de votre vis-à-vis, coquine que vous êtes, mais si un duel tourne à votre désavantage, il est possible de perturber son opposant en jouant des bras. Attention toutefois, si on abuse de cette méthode, on s'expose naturellement à des sanctions de la part de l'arbitre. Autre conséquence sympathique au crédit de l'Impact Engine, les blessures subies par les joueurs ne sont plus du tout scriptées. Désormais, quand un joueur souffre d'une fracture de la cheville ou d'une commotion cérébrale, ce n'est clairement pas le fruit d'un hasard malencontreux. Le simple fait de visionner un replay permet souvent de voir que la guibole de son champion s'est pliée comme une feuille A4. Et ça – j'ai envie de dire « même ça » – c'est franchement savoureux. Attendez, je fais un rapide calcul. Oui, c'est ça, il me reste encore un peu de place pour conclure ce long papier. Un espace suffisant pour dire par exemple qu'en tant que footeux invétéré, je prends définitivement un pied terrible sur ce FIFA. Dire aussi que, dans un registre différent, seuls les PES de la grande époque (du 4 au 6 en gros) avaient, à mon humble avis, atteint ce niveau d'excellence. Et enfin dire que si vous avez le courage, que dis-je, l'outrecuidance de me défier, n'hésitez pas à me le faire savoir. Que je me fasse un plaisir de vous coller une bonne rouste tout en vous remerciant d'avoir lu cet article jusqu'à son point final.

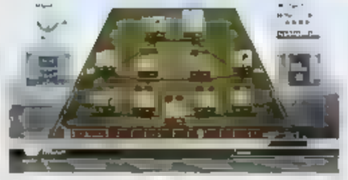
DEEZ

Bon, c'est sûr que vu comme ça, l'EA Sports Football Club ne paraît pas super sexy.

Pour s'habituer au nouveau système de défense, un didacticiel a été incorporé au jeu.



À la carte



Depuis FIFA 09, EA avait pris l'habitude de sortir, quelques semaines après le jeu en tant que tel, un DLC baptisé Ultimate Team. Cette extension payante ne s'adressait jusqu'à présent qu'aux joueurs sur consoles. Mais cette année, on va y avoir droit aussi. Et gratuitement qui plus est, puisque ce mode a été intégré au reste du jeu. Concrètement, il s'agit d'une sorte de mode Carrière où il faut bâtir son équipe à partir d'un système de cartes à l'effigie de chaque joueur. Plus on engrange de crédits (de l'XP en gros), plus on peut s'offrir des joueurs de haut niveau. Enfin ça, c'est si on veut le jouer à la loyale. Les pigeons qui veulent pouvoir aligner des Messi et des Rooney rapidement peuvent aussi se payer (avec du vrai argent j'entends) des multiplicateurs d'XP et bien d'autres réjouissances de cet acabit.

BÊTA & TESTS

WAWACITY.WS

SAINTS ROW THE THIRD 56
Encore plus outrancière que GTA, [illegible] aucun jeu de mots.

W40K : SPACE MARINE 60
Plus bourrin, tu meurs ! Deez en d'ailleurs perdu sa foi en l'humanité et ne jure plus que par les peaux vertes.

FROZEN SYNAPSE 75
Des graphismes vectoriels, un concept surprenant, encore une petite bombe venue de la [illegible]

RAK DEATH POTE

Double ration

Bon, déjà mon deuxième édito du mois ! Je ne m'attarderai pas à vous dire (une fois de plus) combien ces années consacrées à Joystick ont été parmi les meilleures de ma vie. Non, je vais vous faire l'intro la plus basique que vous ayez jamais lue dans ces pages – n'est pas Sundin qui veut après tout.
On aurait dû vous présenter plus de jeux, comme F1 2012, Driver San Francisco, Heroes of Might & Magic VI, A Game of Throne. Genesis... mais les éditeurs/développeurs n'ont pas forcément eu le temps, ou jugé bon de nous les envoyer en temps et en heure. Heureusement, les titres de qualité répondent tout de même à l'appel et les amateurs de sport, notamment, seront aux anges avec un FIFA 12 exceptionnel et un PES 12 tout à fait respectable. Moi, je vais profiter de mon temps libre pour jouer à tous ces titres que j'ai vu défiler tout au long de ces années et auxquels je n'ai jamais eu le temps de jouer. Une dernière chose : commencez à économiser la fin d'année va vous coûter une blinde.

Éditeur Techland - Développeur Ubisoft - Prix 5 euros environ (sur Steam)

CALL OF JUAREZ : BOUND IN BLOOD

Si le troisième épisode, testé dans ce numéro, ne nous a pas transcendés, Call of Juarez : Bound in Blood, lui, nous avait convaincus. Son ambiance digne des meilleurs westerns spaghetti, ses dialogues de charters et les qualités de son moteur physique en avaient fait une bonne surprise en 2009. D'autant que cette histoire de frères traversant les États-Unis lors de la Guerre de Sécession, les différentes armes disponibles et le système de talents (franchement bien pensé) offrait un gameplay suffisamment réaliste pour coller au thème et assez original pour être remarqué. D'ailleurs, durant plusieurs semaines après sa sortie, Sundin et Lucky avaient tiré un trait sur leur addiction aux mojitos pour jeter leur dévolu sur la tequila et le mescal (à consommer avec modération et à condition d'avoir au moins 18 ans). Alors pour cinq euros, ce serait vraiment dommage de passer à côté, d'autant que sa « suite » délaisse le western au profit d'un contexte moderne bien moins passionnant.

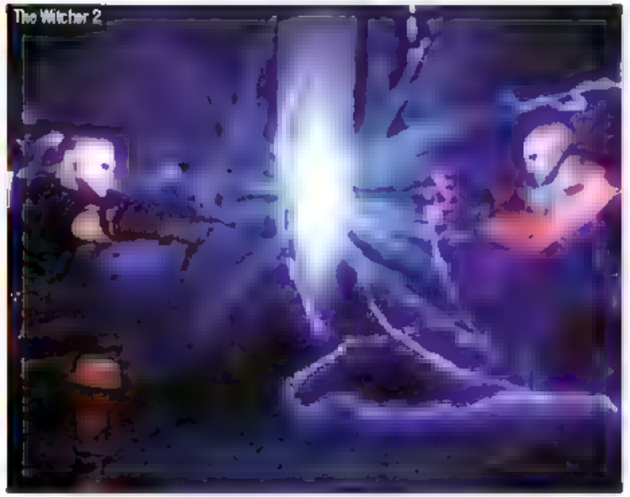
les tops du mois

[illegible]
1- BRINK
2- Left 4 Dead 2
3- Team Fortress 2

1- DiRT 3
2- iRacing
3- GTR Evolution

1- The Witcher 2
2- Drakensang : The River of Time
3- Fallout : New Vegas

1- Limbo
2- Minecraft
3- Super Meat Boy



WAWACITY.WS

Genre Action / Éditeur THQ / Développeur Volition / Site www.saintsrow.com / Sortie 15 novembre 2011

DÉLIRE GANGSTA

Je vais me faire tailler par mes collègues, mais tant pis : j'aime bien jouer à Saints Row et je vous embête ! Bon, après, ce n'est pas demain la veille que vous en trouverez un chez moi... Maintenant, qui sait, The Third peut-il me faire changer d'avis ?

Le dynamiteur de bonne conscience au titre imprononçable revient avec quelques cases en moins. Bonne nouvelle pour le Steve-O tapi en chacun de nous. Mais pas sûr qu'il puisse concourir pour le titre de jeu de la décennie...

À l'instant précis où j'écris ces lignes, je serais curieux de savoir ce que Jack Thompson aurait à dire à propos de Saints Row 3. L'avocat ricain qui fut si prompt à vilipender GTA IV pour ses petites gâteries réalisées sur la banquette arrière d'une limousine hallucinerait forcément devant ce best of de débauche concocté par les trublions de Volition. Loin de moi l'idée de vouloir jouer les vierges effarouchées de service, mais je dois avouer que le fait d'assommer des petites frappes à l'aide d'un godemiché XXL, de prendre une pose de lascar auprès d'un cadavre baignant dans son sang, ou – histoire de filer la métaphore – de customiser la taille de sa verge virtuelle me procure un je-ne-sais-quoi de plaisir coupable. Je le confesse, je me tape des barres de rire quand je joue à Saints Row. Mais j'ai beau me poiler seul tout devant mon écran, à chaque fois que paraît un nouvel épisode, je ne peux pas m'empêcher de me poser LA question qui fâche : pourquoi diable une telle série ? À quoi bon s'emmerder à risquer cinquante balles pour un Saints Row quand on peut s'offrir un GTA IV qui propose grosso modo le même délire en deux fois mieux ? « Parce que Saints Row, en fait, c'est une espèce de Grand Theft Auto au second degré ! » clament en chœur les petits malins assis au premier rang. Ah ouais ? Parce que, GTA IV, à l'allant le prendre au premier degré sans doute ? Et puis quoi encore ?! Si on veut trouver une singularité au bruitot de Volition, il nous faut donc chercher ailleurs. Peut-être du côté de cette faculté qu'ils ont de repousser les limites du grand n'importe quoi vidéoludique ?

Jackass + Brigitte Bardot = ?

C'est du moins ce que laisse supposer cette vrée inaugurale dans une cité de Steelport qui s'apparente, à ce vaste champ d'expérimentation de la connerie humaine que ne renieraient pas les gros tarés de Jackass. Imaginez le délire le plus stupide qui soit, vous pouvez être sûrs que The Third en proposera fatalement une variante kamikaze au long de ses multiples aventures, à l'image de ce contre-la-montre en combinaison ignifugée qui invite à faire exploser le plus de bagnoles possible au guidon d'un quad incandescent. Chaque détonation vous conférant, bien entendu, un bonus de chrono indispensable pour boucler la course avant la fin du temps imparti. Autre étrangeté : cette mission d'escorte qui consiste à promener un type – un clin d'œil à Very Bad Trip ? – dans les artères de la ville. Le souci étant que ledit type a une fâcheuse tendance à vous balancer sa patte graffue en pleine tronche depuis la place du mort. Comme ça, sans raison. Inutile de préciser que tenir sa droite dans de telles conditions exige un seuil de concentration record. Sinon, pour se faire encore plus de fouze, il y a moyen de participer à un programme de télé-réalité dont l'objectif se résume à dézinguer des types déguisés en bestiaux – prends ça Brigitte Bardot ! Bref, on en passe, et des bien pires. Reste à espérer que ces missions secondaires ne se révèlent pas trop redondantes sur la durée.

Éliminer les membres des gangs adverses. Mouais, c'est le genre d'objectif secondaire vu et revu partout ailleurs.

Tiens, je me ferais bien une petite augmentation mammaire !

Et dire que ce n'était que la mission introductive... On peut donc légitimement s'attendre à des sommets de bêtise.

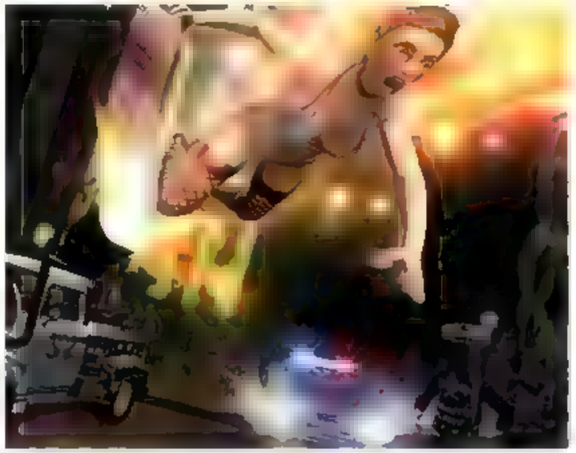
« STEELPORT ? UN VASTE CHAMP D'EXPÉRIMENTATION DE LA CONNERIE HUMAINE QUE NE RENIERAIENT PAS LES GROS TARÉS DE JACKASS. »

De vrais progrès (si, si !)

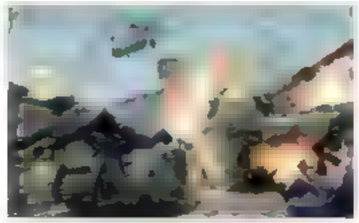
Et à part ça, quid de l'histoire principale ? On y vient, on y vient... Ainsi donc, Saints Row : The Third vous convie à une énième guéguerre des gangs qui n'en finit pas de mal tourner. Ça commence par un braquage du siècle, que vous et votre bande de bras cassés n'aurez sans doute jamais dû programmer, puisque la banque en question se trouve être dirigée en sous-main par le plus gros parrain du quartier. Ouais, c'est sûr, les scénaristes ne sont pas trop fouillés... Une fois de plus, serait-on tenté de dire. Mais davantage que le fond, c'est plutôt la forme qui semble avoir bénéficié d'un ravalement salutaire à l'orée de ce troisième volet. Si Saints Row 2 était esthétiquement à la rue, Saints Row : The Third comble, à l'évidence, une bonne partie de son retard graphique. À tel point qu'on croirait avoir affaire à un soft de 2006, au bas mot... Blague à part, c'est que Saints Row deviendrait presque honnête sur le strict plan de la mise en scène. Or cette notion lui était demeurée totalement étrangère jusqu'à présent. Donc oui, des efforts ont bien été fournis sur ce plan précis, et les échanges de tirs auxquels nous nous sommes prêtés au cours du braquage peuvent en témoigner. Quelque part entre Kane & Lynch et Gears of War, Saints Row : The Third récite ses phases de tir à la troisième personne avec application, et ce, jusqu'à ce que survienne ce final littéralement tiré par les vaches : à savoir un gunfight de barjo, à même le blindage d'un coffre-fort hélitreuillé dans les airs.

Le « bac à sable » de Steelport s'annonce d'assez grande envergure.

L'aventure est jouable à deux, mais seulement en ligne, donc sans votre mec.



Jetez-vous sous toutes les roues pour gagner la «fraude à l'assurance»!



Les frappes sont autorisées à Steelport. Putain d'arrêté préfectoral.

«À QUOI BON RAQUER CINQUANTE ŒUFS POUR SAINTS ROW SI ON PEUT S'OFFRIR GTA IV QUI PROPOSE LE MÊME DÉLIRE EN DEUX FOIS MIEUX ?»

Bourrée de scripts, certes, mais au moins ça envoie du steak!

LOL MDR XPTDR

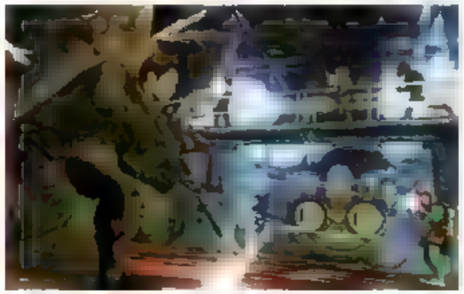
Autrement dit, c'est bien pour ces fulgurances de pure démesure que vous et moi pouvons (éventuellement) apprécier The Third. Ses créateurs le savent mieux que quiconque, et c'est la raison pour laquelle ces derniers l'ont bardé de mécaniques de jeu toutes plus stupides les unes que les autres, à commencer par les techniques de carjacking. Une chouette cylindrée vous fait de l'œil?

Plus la peine de vous faire suer à ouvrir la portière pour virer poliment le pilote de son siège. Une prise d'élan suivie d'un clic suffisent en effet à lancer une animation aussi cartoonesque que crétine: un bond à pieds joints en direction du pare-brise qui vous installe au volant de la caisse en un dégagement d'oral. Idem pour les agressions sur la voie publique. Sprintez et cliquez pour déclencher une action contextuelle sadique qui coïncidera avec le trépas tragique du pauvre badaud innocent qui passait par là. Ha ha ha! (En relisant ce bout de phrase, je m'interroge plus que jamais sur mon degré d'intégrité mentale.) Alors oui, je le confesse de nouveau, je me tape des barres quand je joue à Saints Row The Third. Maintenant, je ne suis pas complètement dupe non plus: plus beau, plus rythmé et plus con que le deuxième, ça, OK. Mais de là à parler de refonte intégrale d'ordre philosophique, il y a un pas que le Stick ne songe même pas à franchir.

BAT

Saints Row The Third fourmille de références cinématographiques plus qu'explicites... et la plupart du temps bien pourraves comme on les aime. À l'image dudit braquage musqué qui s'inspire du délirissime Point Break avec Keanu Reeves et Patrick Swayze. Tout est dit.

Je dois avoir l'esprit mal tourné, mais voilà un truc qui me fait bien rigoler.



Il n'y a pas de système de couverture dans The Third. Et ça, c'est la vraie vie !!

WAWACITY.WS

OFFRE DÉCOUVERTE D'ABONNEMENT joystick

Découvrez toutes les dernières infos des jeux PC chez vous

ABONNEZ-VOUS POUR 6 MOIS

24 €

au lieu de 41,70 €

BÉNÉFICIEZ DE + DE 40 % DE RÉDUCTION !

SUR LE DVD : UN JEU COMPLET + LES MEILLEURS MODS DU MOIS

BULLETIN D'ABONNEMENT À retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PJ47

OUI, je m'abonne à Joystick pour 6 mois (6 n°s + 6 DVD) pour 24 € au lieu de 41,70 €*

Je joins mon règlement par

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de YELLOW MEDIA

☐ CB n°

Expire le (validité 2 mois) Cryptogramme

Date et signature obligatoires

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous

☐ Mme ☐ Mlle ☐ Mr Nom*

Prénom*

Société

Adresse*

Code Postal* Ville*

Adresse email*

Tél fixe

Tél portable

Date de Naissance:

* Champs obligatoires

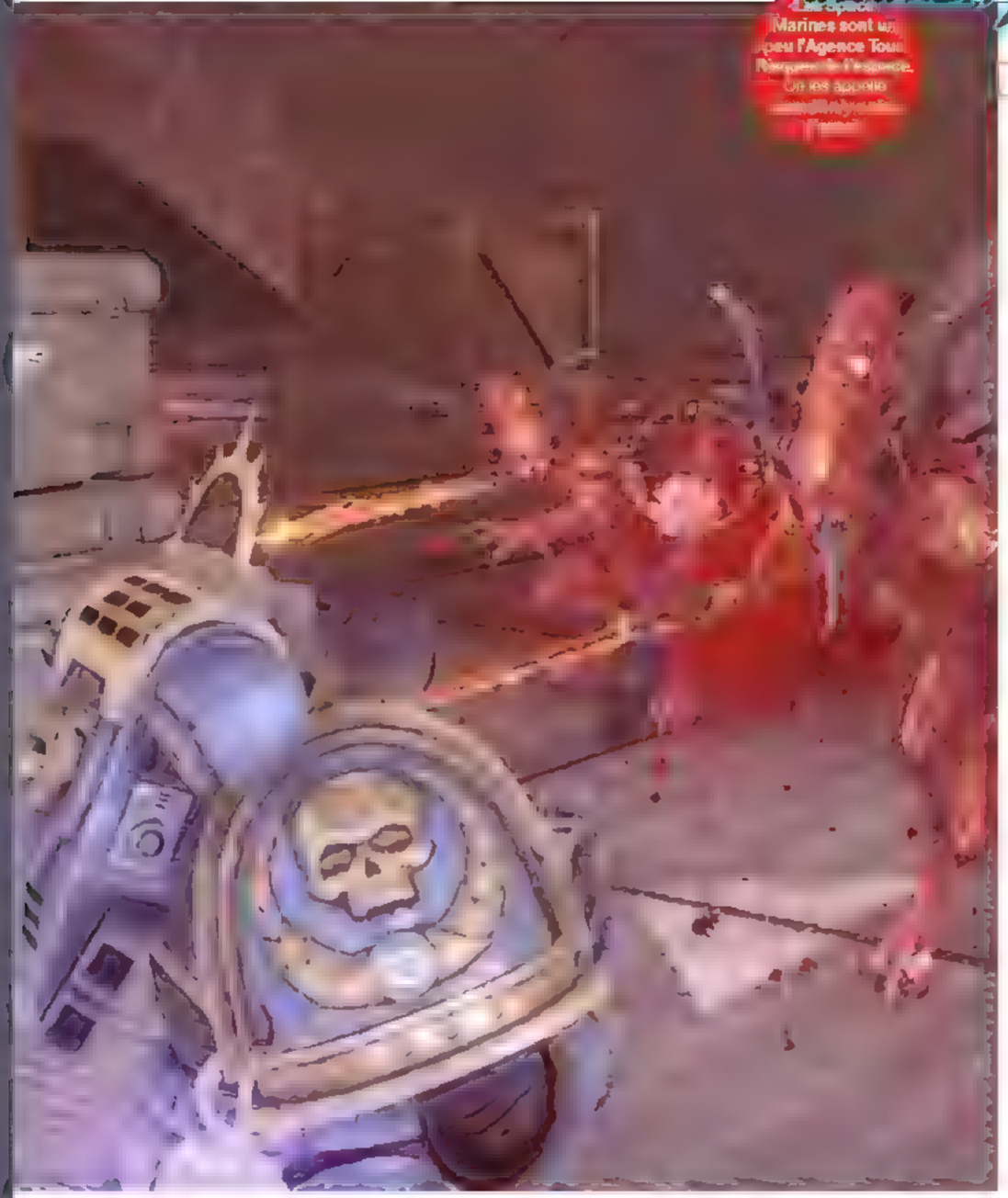
Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions*

Quelle console utilisez-vous ? ☐ PS3 ☐ PSP ☐ Xbox 360 ☐ DS ☐ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ☐ PC ☐ Mac

*Chèque numéro de JOYSTICK est envoyé auprès de 5,95€ (01/01/11). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/11.

Pour toute question relative à votre abonnement, vous pouvez nous contacter au 01 44 84 85 50 ou par mail abo.yellowmedia@dipinc.fr. Les informations vous concernant sont destinées exclusivement à votre abonnement. Elles peuvent être communiquées à des organismes tiers sauf si vous cochez la case ci-contre ☐. Conformément à la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique aux fichiers et aux libertés, Article 27, tout participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données le concernant. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de notre Régie.

WAWACITY.WS



LES VONT-T-AVOIR LEUR PEAU DE GUERRE

Warhammer 40.000 : Space Marine

Même si ma relation avec Space Manne n'a pas toujours été au beau fixe, je tiens à remercier ce jeu. Bah oui, avec tous les articles que j'ai écnts dessus, j'ai pu payer mon loyer pendant plusieurs mois. Capitaine Titus, tu es à jamais dans mon cœur.

Genre Action
Editeur THQ
Développeur Relic Entertainment
Age conseillé 18+
Site www.spacemarine.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Testé & vulgarisé en français

EN RÉSUMÉ

Efficace dans ce qu'il propose, Space Marine n'est peut-être pas exempt de tout reproche mais on peut lui pardonner tous les défauts qu'on lui trouve par son aspect bourrin jusqu'à la moelle. Un bon gros « nul » aux amateurs « d'hyper-réalisme ».

+ LES
- Des Orks par millions
- Le réacteur dorsal
- Le doublage

- LES
- Visuellement quelconque
- Gameplay décérébré
- C'est quoi toutes ces portes ?

VERDICT 13/20

C'est la panique sur le Monde-Forge ! Les troupes vouées à l'Empereur sont acculées dans les cordes par des millions d'Orks hideux. Malheureusement pour vous, amateurs d'intrigues tarabiscotées, j'ai déjà oublié pourquoi les Peaux-Vertes avaient déclaré la guerre sur cette planète, preuve que ça ne devait pas être capital. Toujours est-il que la situation est méga-craignos et qu'il faut bien l'intervention de trois Ultra-Mannes pour arrondir les angles. On incarne le beau, le grand, le fier Capitaine Titus tandis que Sidonus le vieux sage et Leandros le jeune aux dents longues sont chargés de nous accompagner. La mission du trio est simple massacrer les Orks, stopper l'invasion du Chaos et sauver la planète. Ah ouï, et il faut aussi ouvrir des portes. Beaucoup de portes. À croire que Titus a pris serrurerie en option à l'école des Space Marines. Enfin, ne vous fiez pas de fausses joies en espérant tout à coup que le jeu de Relic va proposer des phases d'exploration subtiles à certains moments. Bien sûr que non ! Le jeu est archi-bourrin. Les grosses bastons s'enchaînent du début à la fin et seules quelques séquences calmes dans des couloirs vides (avec des portes à ouvrir, donc) permettent de souffler et d'essuyer le filet de bave qui nous pend aux lèvres.

L'attaque en piqué réalisée avec le réacteur dorsal permet de faire des entrées fracassantes dans les lignes ennemies.

Porte à porte

Oui je sais. Je sais que je l'ai déjà dit dans la bêta mais je vais me répéter. Space Marine est un titre dont le principal argument de vente est de pouvoir être joué par des êtres mono-neuronés. Réfléchir ? Surtout pas ! J'ai bien conscience que pour certains, des adjectifs tels que « décomplexés » ou « régressifs » sont purement positifs. C'est d'ailleurs avec ces qualificatifs qu'un titre comme Bulletstorm avait été accueilli en début d'année. Certes. Mais ce dernier brillait avant tout par son gameplay entraînant et original, par une réalisation à couper le souffle ainsi que par un second degré savoureux. Tout ça, Space Manne ne l'a pas. Visuellement déjà, le titre propose des environnements assez fades, peu variés et dotés d'un level design minimaliste. En gros, on passe son temps à traverser tout droit de longs couloirs. Avec plein de portes à ouvrir au milieu. Bon, il y a bien quelques passages secrets à débusquer si vous avez envie de collectionner des enregistrements audio. Moi, ça ne me branche pas des masses. Sinon, pour continuer la comparaison avec Bulletstorm, on ne peut pas dire que l'univers pourtant si riche de Warhammer a été sublimé dans ce titre-là. On se marre bien une ou deux fois devant la débilité des Orks ou bien face à l'esprit dogmatique des héros mais ça ne va pas plus loin. Malgré tout, je dois reconnaître que le doublage >>

« Les combats contre les boss ne sont qu'une formalité, à l'image de l'ultime affrontement qui se résume à un interminable QTE. »

Voici une porte comme on en voit des dizaines et des dizaines dans le jeu.

>>> français est d'excellente facture et que l'on peut suivre les dialogues sans avoir envie de s'enfoncer des baguettes chinoises jusqu'aux tympans. Chose que je me suis infligée en jouant à Hunted : The Demon's Forge, soit dit en passant. Enfin, à la question du gameplay, le jeu se [illegible] de manière très académique. OK, ça fonctionne. Le jeu n'est pas désagréable et arrive même à proposer quelques séquences plutôt intenses. Mais le tout manque tellement d'audace, de subtilité et d'enjeu que l'on n'a définitivement aucune raison de remettre son cerveau en marche.

Le monde à l'envers

Rentrons un peu dans le détail. En gros, Space Marine se situe à mi-chemin entre le shooter à la troisième personne et le beat'em all, avec une légère inclinaison en faveur de ce second genre. Après tout, on incarne un Ultra-Marine ! Le Capitaine Titus n'est pas homme à rester planqué derrière un muret en attendant qu'une tête puisse être dégommée à 20 mètres de là. Ce valeureux guerrier est naturellement attiré par le corps à corps. Avec son épée-tronçonneuse, sa hache ou son gros marteau, il n'hésite jamais à plonger dans une marée d'Orks. D'autant plus que le close-combat est valorisé dans Space Marine puisqu'en achevant certains types d'ennemis, on peut regagner un peu de vie. Malheureusement pour Relic, qui tenait là une idée originale et séduisante, cet élément du gameplay est à la fois bancal et crispant. Je m'explique. Quand Titus commence à être mal en point, il faut donc aller au mastic, étourdir un ennemi et initier la QTE qui aboutira sur un regain de santé. Deux problèmes se soulèvent à ce moment-là. D'une part, ces actions contextuelles prennent beaucoup trop de temps. D'autre part, Titus est totalement vulnérable lors de ces phases-là. Vous voyez le tableau ? Titus rentre dans le lard des ennemis pour se soigner et se fait méchamment lotter sa tronche pendant qu'il s'acharne sur un pauvre bougre.
Je ne compte plus le nombre de fois je suis mort comme un idiot en essayant de récupérer de la vie. Le plus ironique dans tout ça, c'est que le jeu n'est pas spécialement difficile. Les combats contre les boss ne sont qu'une formalité, à l'image de l'ultime affrontement qui se résume à un interminable QTE très décevant. Par contre, il suffit que l'on se fasse encercler par une dizaine de stares Orks pour finir aplati comme une crêpe. Bref, l'aspect beat'em all, qui devait être le gros point fort du jeu, n'est clairement pas aussi glorieux qu'escompté.

Temps de cerveau disponible

Roulain ! Mais serait-ce enfin le moment de dire un peu de bien de Space Marine ? Ma foi, oui. C'est l'heure de dire que les parties multijoueurs sont plutôt amusantes, que l'aspect coopératif qui sera disponible par le biais d'un DLC gratuit s'annonce pêchu et que certains passages du jeu sont vraiment réussis. Je pense par exemple aux moments où Titus s'équipe d'un réacteur dorsal (un jet-pack quoi) et qu'il peut faire des sauts de cabri pour traverser des zones plus vastes que le reste du temps. Avec plus de liberté d'action et un panel d'attaques plus vaste (les descentes en piqué notamment), le gameplay gagne enfin en variété et permet de sortir du train-train des enchaînements rudimentaires que l'on prodigue au corps à corps. Oh mais voilà que je médis de nouveau. Avant que je ne reparte sur le nombre invraisemblable de portes qu'il y a à ouvrir dans le jeu, je précise aussi que Space Marine a le mérite de tourner sans problème sur des configs gentiment vieillissantes. Certes, le tout est bridé à 30 FPS mais quand le trio de protagonistes est noyé sous une trentaine d'ennemis, la framerate tient quand même plutôt bien le coup. Bref, tout ça pour dire que si vous cherchez à vous défouler quelques heures, que votre cerveau ne vous sert pas forcément dans la vie de tous les jours et que vous aimez ouvrir des portes, le Capitaine Titus et ses potes seront heureux de vous compter parmi leurs soutiens.

« Le tout manque tellement d'audace, de subtilité et d'enjeu que l'on n'a aucune raison de remettre son cerveau en marche. »

Le jeu comporte trois phases sympatoches en jet-pack.

Titus frappe fort et accélère son regain de santé.

Titus meurt en déclarant son amour à l'Empereur.

Aux collectionneurs, il y a des messages audio un peu partout.

Ici, on trouve des améliorations ou des armes inédites.

L'Ork est sans doute la dernière créature à porter la salopette avec dignité.

On n'avait pas vu tel concentré de testostérones depuis The Expendables.

À boire et à manger

En plus des armes de mêlée (hache, marteau, tronçonneuse), le jeu propose un bon paquet de pétoires.

Si l'on peut regretter que Space Marine n'ait pas fait preuve de plus d'originalité [illegible] armes à feu, il faut bien reconnaître que l'on a souvent que l'embarras du choix. Entre les mitrailleuses lourdes, les fusils à plasma, les canons divers et variés, les Orks s'en prennent vraiment plein la tronche. Mon chouchou ? Le Fuseur, sorte de fusil à pompe qui désintègre tout dans un rayon très large.

WAWACITY.WS

Très rapidement, on met la main sur un véhicule. Pratique pour gagner du temps et se faire un trip «Carmageddon».

Genre FPS/RPG
Éditeur Deep Silver
Développeur Techland
Âge conseillé 18 ans
Site www.deadislandgame.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 duo 2,66 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 512 Mo
Texte en français & voix en anglais

EN RÉSUMÉ

Avec son petit côté hack n'slash et ses faux airs de série B, Dead Island surprend, puis parvient rapidement nous happer. Si vous êtes peu regardant sur la finition et que vous aimez les zombies et la crème solaire, foncez.

PLUS
- La taille du jeu immense
- L'addiction à la progression
- Bien fun à plusieurs

MOINS
- Un scénario, c'est possible ?
- Une mise en scène molle
- Des soucis de finition

VERDICT 14/20

L'ENFER EN PENSION COMPLÈTE

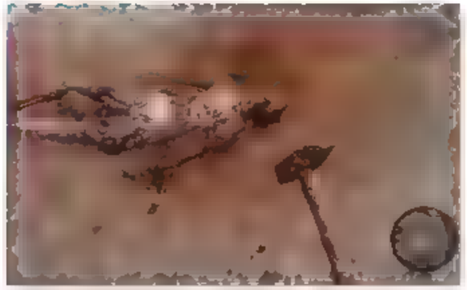
Dead Island

Si vous n'êtes pas parti en vacances l'été dernier, le nouveau jeu de Techland pourrait bien vous intéresser, surtout qu'on y découpe des têtes à la chaîne. Un séjour idéal ?

Autant être honnête: je n'attendais pas grand-chose de Dead Island, et je n'étais pas le seul. Deez me l'a rabâché à longueur de journée, en affichant son scepticisme légendaire, tenté de trollitude «C'est nul, c'est mou, y'a rien à sauver. Tenis, reprends un mojito, mon chaton» (nous sommes très proches, lui et moi). Et le pire, c'est que j'ai fini par lui donner raison, surtout après mon essai du titre à l'E3. Dead Island sentait en effet la déception à des kilomètres. Il était donc temps que Deelfn Pote me refile un code steam pour le test, histoire d'en avoir le cœur net. Me voilà sur l'île de Banoi, dans une chambre d'hôtel typique d'un club de vacances. Problème: la climatisation carbure désormais davantage au jus de cervelle qu'à l'ouzo grenadine. Allez, on se motive et on sort la machette...

Un jeu de zombie-loot

Une quinzaine d'heures de jeu plus tard, le résultat est pourtant sans appel: Dead Island est bourré de défauts, mais malgré tout ultra-attachant. Car le titre de Techland réussit là où on ne l'attendait pas vraiment. Vous espériez un Left 4 Dead tenté de Dead Rising? Raté. Si comparaison fureuse il doit y avoir, c'est du côté de Borderlands qu'il faut aller. Oui, une sorte de Borderlands qui se déroulerait sur l'île de Far Cry, en mode «carte postale putréfiée». Certes, nous sommes dans un jeu d'action à la première personne, mais aussi – surtout –, dans un RPG/hack n'slash pas dégueu. On retrouve avec bonheur cette recette imparable, qui rend très vite accro: gain d'XP, acquisition de compétences et découvertes d'armes de plus en plus puissantes. Comme dans le titre de Gearbox, Dead Island fait donc l'impasse sur le scénario et se transforme en bac à sable où l'on fait (presque) ce qu'on veut. En vérité, ça se résume surtout à massacrer du zombard à la pelle. À la pelle, mais aussi au marteau, à la faucille ou encore au hachoir. Et, mes amis, je peux vous garantir que vous allez prendre grand soin de ces armes de fortune. Aussi précieuse et fragile qu'un CDI en 2011, chacune d'entre elles se dote de statistiques détaillées (dégâts, durabilité, portée, etc.) et peut également être améliorée moyennant quelques dollars et un atelier. Encore mieux: le crafting est bel et bien présent, grâce à des plans pour se construire battes cloutées, grenades artisanales et autres engins de torture. Bref, du plaisir brut à base de looting à outrance, simple et efficace.



On lui avait pourtant bien dit de mettre de l'indice 50.

Chaque valise et chaque sac renferment un objet à looter.

«Dead Island est souvent mal fichu, mal fini, et il irrite autant qu'il séduit.»

La finition façon Techland

Je résume: Dead Island est ouvert, propose des mécaniques de RPG bien foutues, se montre agréable à l'œil (on s'attendait au pire après Call of Juarez: the Cartel) et bénéficie d'un mode coop' à la fois souple et bien pensé: si votre partie est publique, n'importe quel joueur à proximité peut vous rejoindre pour vous filer un coup main, et inversement. Bref, le jeu de Techland offre suffisamment de qualités pour faire taire mes collègues les plus aigris. Sauf qu'il y a un petit grain de sable dans cette mécanique séduisante: Dead Island est souvent mal fichu, mal fini, et il irrite autant qu'il séduit. Son système de sauvegarde, par exemple, est assez incompréhensible et se paie des checkpoints totalement aléatoires et irréguliers. Sérieusement, c'est si compliqué que ça d'ajouter une option quicksave? Ensuite, la mise en scène et les dialogues sont assez mauvais, voire risibles. Impossible de s'attacher au moindre personnage et de s'impliquer dans ce semblant d'intrigue. Du coup, ceux qui s'attendent à une grande histoire palpitante peuvent retourner pleurer sur Deus Ex. Et pourtant, malgré ces défauts – je vous ai parlé des bugs en pagaille? –, quelque chose me pousse à continuer à jouer et à prendre du plaisir. Je vous l'ai dit: Dead Island est un jeu attachant. L'équivalent d'une jolie pierre précieuse mal taillée, mais brillante, à condition de la regarder du bon angle.

JIKA

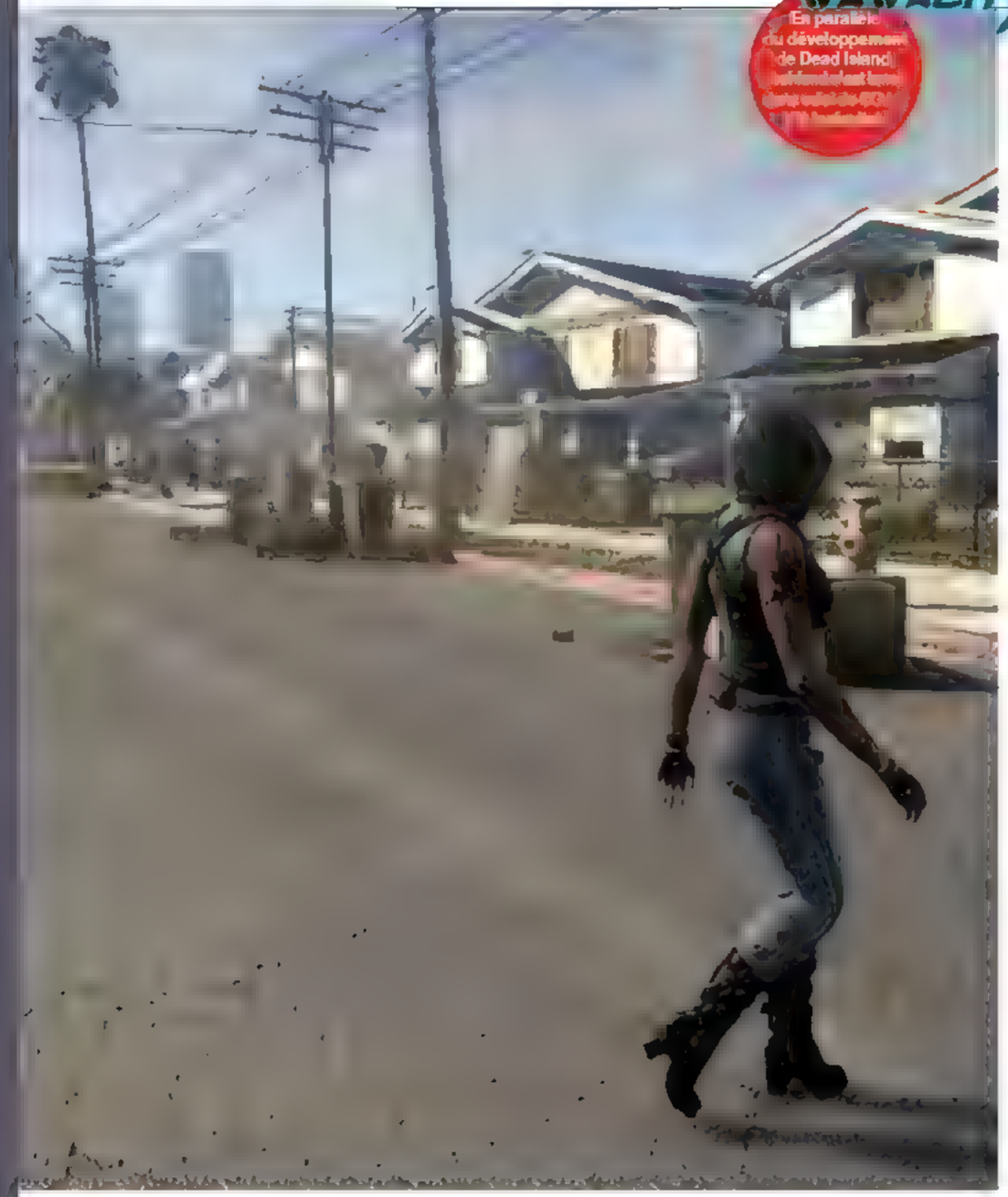
PM A SURVIVOR

Dès le lancement d'une partie, vous aurez le choix entre quatre persos, qui sont autant d'archétypes et de clichés: l'Asiatique spécialiste des armes tranchantes, l'Afro-Américaine experte en fusils, la grosse brute fanatique des massues et autres broyeurs de cervelle, ou encore le «gangsta» qui ne sort jamais sans ses couteaux de lancer. Une fois en jeu, il faut avouer que les différences de gameplay ne sont pas énormes.

Certains paysages sont paradisiaques et le moindre recoin de sable est accessible.

Vous montez de niveau, et les zombies sont plus balèzes.

WAWACITY.WS



Call of Juarez : The Cartel

Six semaines après sa sortie sur consoles de salon, Call of Juarez 3 débarque enfin sur PC, alors que tout le monde l'a déjà oublié. Alors était-ce vraiment nécessaire ? Pas vraiment et, heureusement, ce test est accompagné d'une recette de burritos. Ne nous remerciez pas.

Genre FPS
Editeur Ubisoft
Développeur Techland
Age conseillé 18+
Site www.callofjuarez.ubi.com
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 2.2 GHz, 2 Go de Ram, Nvidia 8800GT / ATI 4870
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Call of Juarez 3 lance quelques bonnes idées mais le résultat est tout de même décevant, comme souvent avec les jeux Techland. Vous pouvez craquer bien d'une pièce à 15 euros, mais pas plus !

PLUS
- Tiens, tiens, tiens !
- Coupé-rail en ? Ouais pas mal.
- Une ambiance originale...

MOINS
- ... Mais on préférait avant !
- Une maniabilité pas folle
- Des commun-pourvoiles laid.

VERDICT 10/20

Vous savez les enfants, dans la vie, on ne fait pas toujours ce qu'on veut. Vous le constaterez bien assez tôt, mais parfois, même en étant prévenu, le choc est dur à encaisser. Si je vous donne cette fabuleuse leçon de vie, c'est parce que j'ai récemment pu en constater la véracité. En effet, hier matin, Death Pote s'approche de moi, me claque le bec (les joueurs PC aussi ont un cœur) et me tend un bout de papier sur lequel est inscrite une série de chiffres. Cela ne fait aucun doute, il s'agit bien d'un code Steam à activer. Que peut-il bien cacher ? Le mystère est entier, la tension est palpable et Sundin (qui vient tout juste de terminer sa treizième partie de LoL de la matinée) rentre la tête entre ses épaules, l'air ignorant et innocent. Assis à mon bureau, je compose minutieusement le code-def sur mon compte Steam. Alors, c'est quoi ? Deus Ex 3 ? Dead Island ? Rage ? Une preview de S.T.A.L.K.E.R. 2 ? Enfin le verdict tombe, c'est Call of Juarez : The Cartel et, surtout, « c'est quatre pages pour demain matin première heure, alors au boulot ! ». Vraiment, les enfants, on ne fait pas toujours ce qu'on veut dans la vie. Et alors ? Et alors, les enfants, dans ces moments-là, on ravale sa fierté, on lève fièrement le museau et on va de l'avant. Les collègues vous balancent des regards moqueurs à chacun de leur passage à la machine à café ?

« À moins d'être affamé, vous risquez fort de jeter l'éponge avant d'en voir le bout. »

À chaque chapitre, vous retrouverez vos coéquipiers dans un lobby pour composer votre arsenal.

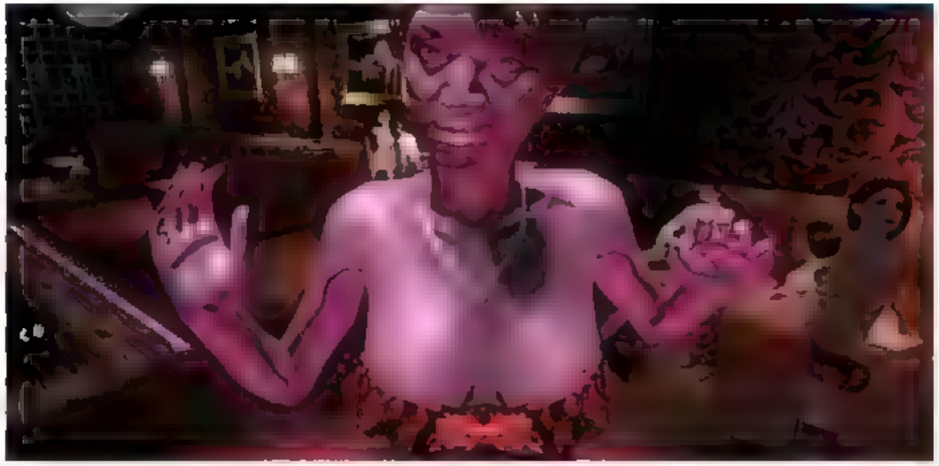
Peu importe, un jour, l'un d'entre eux sera à votre place, mais aujourd'hui, vous faites face. À vrai dire, j'exagère vraiment, car contrairement à ce qu'on pourrait croire, je n'étais pas si mécontent, sur le moment. Après tout, les deux précédents Call of Juarez n'étaient pas mauvais et si Techland a choisi de troquer l'ambiance western spaghetti pour quelque chose de beaucoup plus contemporain, ils avaient sûrement une bonne raison. Résultat, c'est avec entrain et gaieté que je me lançai dans l'aventure, prêt à donner toutes ses chances à celui que bon nombre d'entre vous auront déjà sauvagement assassiné.

Vous n'auriez pas eu tort

Oui, vous n'auriez pas eu tort de l'assassiner sauvagement, car ce troisième épisode de Call of Juarez n'est pas franchement le genre de jeu que l'on conseillerait à un ami : il n'est pas mauvais, ni chiant à mourir ou dénué d'intérêt, mais à moins d'être affamé, vous risquez fort de jeter l'éponge avant d'en voir le bout. Pourtant, la volonté de Techland d'apporter de l'intensité et de la variété à ce Cartel est évidente : il y a toujours un objectif à accomplir (tuer les méchants, le plus souvent) et l'aventure se déroule dans divers environnements, du quartier malfamé en plein cœur de Los Angeles en passant par le désert mexicain, une boîte de nuit voire un club de strip-tease. Encore plus fort, les développeurs ont beaucoup misé sur les phases en véhicule, avec des courses-poursuites très fréquentes et qui durent parfois plusieurs minutes : durant les six à sept heures de la campagne solo, vous alternez constamment entre phases à pied et phases en véhicule, au point que ce Call of Juarez 3 aurait presque pu être testé par notre saint et bien-aimé Yavin, alias l'homme pilote de la

>>>

WAWACITY.WS



Les développeurs de Call of Juarez 3 sont les mêmes que ceux de Dead Island. Visiblement, ils ont inversé certains slots.

>>> rédac : Quoi qu'il en soit, ces passages à quatre roues apportent un peu de variété même si la conduite des véhicules n'est malheureusement pas à la hauteur, avec des contrôles mal fichus et une vitesse de pointe digne d'une Twingo. Le scénario est quant à lui un peu tordu et bien mal narré, mais l'ambiance dans laquelle baigne l'aventure n'est pas déplaisante pour autant : les gens s'insultent, se tirent dessus, les filles se baladent les seins à l'air et il y a même un peu de trafic de drogues, en plus d'un soupçon de complot politique. Résultat, on est bien loin de ce qu'on avait l'occasion de voir dans les deux précédents volet de la licence, mais le résultat est assumé et plutôt réussi, à mi-chemin entre un épisode de The Shield et un autre de Walker, Texas Ranger. Le gros problème, finalement, c'est que les sensations fortes ne sont pas au rendez-vous : les fusillades sont très nombreuses, mais hormis dans les deux derniers chapitres (sur 15), l'action manque parfois de rythme et les armes ne sont pas suffisamment jouissives à utiliser pour qu'on prenne vraiment son pied. Cela ne m'a pas empêché d'aller jusqu'au bout de l'aventure, mais on regrette que Techland n'ait pas plus soigné le feeling des armes et des phases en véhicule, deux éléments qui représentent une part énorme du jeu. Car après tout, dans Call of Juarez 3, vous passez votre temps à tirer et à conduire !

Co-opétition

Puisque, c'est bien connu, c'est toujours meilleur à plusieurs, Techland et Ubisoft ont mis l'accent sur le multijoueur, et plus particulièrement sur l'aspect coopératif pour ce troisième épisode. En effet, si la campagne est bien évidemment jouable en solo, c'est en compagnie de deux autres potes que vous tirerez pleinement parti de certaines mécaniques de gameplay. Par exemple, pour les courses-poursuites, l'un est au volant pendant que les deux autres se chargent de mitrailler par les fenêtres. Sympathique. Dans un genre un peu différent, vous devez parfois accomplir des objectifs secrets sans vous faire gauler par les autres joueurs (piquer des objets de valeur sur une scène de crime, par exemple). Cela renforce l'aspect coopératif pur et dur, tout en introduisant un peu de compétition, mais inutile de se leurrer pour autant : jouer à trois plutôt que seul dans son coin ne change pas grand-chose à l'expérience et au déroulement des missions. Bref, si vous n'avez pas d'amis, vous pouvez quand même jouer à The Cartel sans remords.

« Jouer à trois plutôt que seul dans son coin ne change pas grand-chose à l'expérience et au déroulement des missions. »

Les courses-poursuites en 4x4 occupent une large partie du jeu.

Ben Mac Call est la tête brûlée du groupe et il adore coller des mandales.

Du retard à tous les niveaux

S'il y a bien un point sur lequel le précédent opus de la licence Call of Juarez avait su marquer les esprits, c'était sa réalisation technique. À l'époque, l'été 2008, Bound in Blood proposait de sublimes paysages, de grands niveaux à la profondeur de champ impressionnante et également une optimisation permettant de faire tourner le jeu sur un PC à la configuration modeste. Pourquoi est-ce que je vous parle de ça ? Tout simplement parce que The Cartel n'arrive pas à la cheville de son aîné. Pourtant, Call of Juarez 3 tourne sur le Chrome Engine 5 et devrait par conséquent en mettre plein la vue. Or ce n'est pas le cas, mais alors vraiment pas : tant sur les plans artistique que technique, tout est moins bien. La version PC sortant plusieurs semaines après les versions consoles signifie que nous avons très certainement eu droit à un simple portage effectué dans l'urgence, mais cela n'excuse rien. Call of Juarez : The Cartel pique les yeux avec son abus de bloom, de HDR ou encore d'effets de flous, et malgre quelques niveaux un peu plus ouverts que d'autres, on est bien loin de se taper le cul par terre. Comme pour tout le reste, finalement.

SHUA

Le dernier tiers de l'aventure se rapproche un peu plus du COJ qu'on connaît.

Levez les mains et filez-nous la recette des burritos !

J'ai perdu un dixième à chaque clic.

Notez l'interface ignoble. Sûrement l'œuvre d'un stagiaire.

Les gunfights sont aussi fréquents que dans un Call of Duty.

Recette de burritos pour 4 personnes

Comme promis et à la demande générale, la rédaction de Joystick est très heureuse de vous proposer la recette des burritos. Bon appétit !

Dans une poêle chaude, faites revenir 400 grammes de viande hachée avec de l'huile d'olive et un peu d'eau. Lorsque la viande est presque cuite, faites griller l'oignon et le poivron hachés avec la viande. Rajoutez la pulpe de tomate, salez, poivrez et ajoutez le paprika. Lorsque la préparation de la viande est terminée, chauffez les galettes de blé au four pendant quelques minutes. Ensuite, sur chaque galette, disposez une feuille de laitue, la viande hachée par dessus, le gruyère râpé et les tomates coupées en dés. Roulez le burrito et dégustez !

UN SPORT PAS COMME LES AUTRES

Pro Evolution Soccer 2012

Se référer à la réalité pour entamer un article, ce n'est pas forcément une bonne idée. Parce que si je m'inspire du Roumanie – France soporifique que je viens de mater, vous serez déjà tous desséchés avant la fin du premier paragraphe.

Genre Sport/Football
Editeur Konami
Développeur Konami
Âge conseillé 3+
Site www.konami.com/games/pes2012
Prix 45 euros
Sortie 29 septembre 2011
Configuration recommandée Core 2 Duo 2,0 GHz, 2 Go [illegible]
Testé à voir en français

EN RÉSUMÉ

Même si l'on constate de réels progrès, Pro Evolution Soccer reste trop éloigné de la simulation pour séduire les puristes. Par contre, les fans hardcores de la série seront sans doute aux anges avec ce volet 2012.

LE +
- L'IA reviens améliorée
- Des modes de jeu efficaces
- C'est du très bon PES

LE –
- Mais pas de vrai ballon !
- Les gardiens arrivent à l'arrêt
- Des animations encore rigides

VERDICT 16/20

C'est que le temps passe. C'est déjà la troisième année de suite que je vais signer le test de PES dans ce merveilleux magazine. Mais c'est qu'elle commencerait presque à devenir du sérieux, cette relation ! Peut-être que ma famille va enfin admettre que j'exerce un vrai métier et que [illegible] jouer. Mouais. Non. En fait, il n'y a aucune chance que ça arrive et que je sois pris au sérieux un jour. Quoi qu'il en soit, depuis l'automne 2009, il s'est passé énormément de choses. Énormément de soirées au chiotte à écouter Sundin (salut à toi, mon rouquin préféré) expliquer à un auditoire ému aux larmes en quoi La Horde du Contre-Vent reste le summum de la littérature contemporaine. Je me souviens aussi qu'en cet an de grâce –1 avant le bus de Knysna, PES était le seul vrai jeu de foot sur le marché PC, étant donné que nos FIFA s'apparentaient plus à des parties de dodgeball lamentables qu'à du véritable ballon. Du coup, les Pro Evolution Soccer sur notre plate-forme échappaient à la vindicte générale que l'on observait dans le petit monde des consoleux. En fait, comme il n'y avait rien d'autre à se mettre sous la dent pour assouvir sa soif de foot virtuel, on était assez tolérant vis-à-vis d'un gameplay somme toute pas très folichon. Voilà, ça, c'était pour 2009. Un an plus tard, les choses ont commencé à évoluer. Non seulement parce que Lucky (je te salue aussi) a ouvert Sundin aux Annales du Disque-Monde, mais aussi et surtout parce que FIFA est enfin revenu sur le devant de la scène. Dès lors, PES n'a plus eu aucun passe-droit. Des défauts tout juste gênants jusque-là dans la licence de Konami sont devenus rédhibitoires. Et nous voilà maintenant en cette fin 2011, année que l'on sait depuis peu marquée du sceau du changement. PES est aujourd'hui confronté plus que jamais à la concurrence féroce de son rival et se doit de reprendre du poil de la bête.

« Il ne faut pas s'étonner que la licence s'adresse exclusivement à ses propres fans. »

Lors des entraînements, on essaie pénos, coups-francs ou conduites de balle.

Vis ma vie de footeux

Du côté du contenu, on remarque vite quelques nouveautés et progrès notoires. L'apparition du championnat portugais est par exemple à saluer, même si la majorité des clubs lusitaniens ne sont pas licenciés et qu'il faudra donc passer par l'éditeur pour pouvoir profiter d'une Superliga au poil. À côté de ça, on découvre un menu baptisé Football Life. Mais il ne s'agit pas d'un nouveau mode de jeu mais bien d'une appellation qui regroupe ce que l'on connaissait déjà, comme le Vers une Légende aussi que les Ligue des Masters (solo et online). Pour être clair le terme « Football Life » se résume à la présence de nouvelles interactions entre les différents acteurs d'un club de foot (coach, manager, >>>

WAWACITY.WS

Lorsqu'on déclenche un appel manuel, le futur receveur arbore un trait tiré du plus bel effet au-dessus de sa tête.

>>> joueurs, etc.). Bon, on reste à des années lumière d'un Football Manager en terme de profondeur mais on peut désormais froisser l'ego de sa starlette offensive en ne lui donnant pas son numéro fétiche. Ou en voulant vendre à tout prix son coupeur de cheveux attitré. Le moral influent directement sur la forme, il faut donc veiller à ne pas se mettre le vestiaire à dos tel un Jean Tigana des grands soirs. Sur le papier tout ça est séduisant, je vous l'accorde.

« Non, PES 2012 ne représente pas une avancée monstrueuse pour la franchise. »

Mais, moi, ça m'a vite soulé. Les petites séquences où l'entraineur adjoint vient expliquer le schéma tactique du prochain adversaire sont affreusement répétitives. Idem quand ce même acolyte vient annoncer que les comptes du club sont dans le rouge et qu'un licenciement n'est pas à exclure. Bref, un peu plus de variété dans ces saynètes n'aurait pas été de refus. Parce qu'en l'état, on a juste envie de les zapper et de vite passer au match suivant.

C'est pas du jeu !

Ohlalala, quelle transition parfaite, les amis. On va maintenant parler du ressenti pendant les matchs. L'an passé, on avait quitté PES sur une impression mitigée. Le gameplay était globalement plus souple que les fois précédentes mais il y avait toujours cette lourdeur dans les déplacements, ce manque de tant au niveau de la transmission du ballon qui gâchait le plaisir. Même si je ne suis qu'à la moitié de mon article et qu'il faut bien que je remplisse mon quota de pages, je ne vais pas faire durer le suspense plus longtemps. Non, PES 2012 ne représente pas une avancée monstrueuse pour la franchise. J'ai bien conscience que pour certains, il existe une PES-touch, que les fans les plus indécrottables de la série aiment l'aspect très rigide du jeu, avec sa physique de balle particulière, ses courses rectilignes comme si les joueurs étaient sur un rail, ou encore ses centres téléguidés qui laissent pantois des gardiens aux pieds plongés dans le béton. Mais moi, ça me gave ! Ça me gave de prendre toujours des buts moches parce que mon gardien repousse dans l'axe des frappes de mollusques. Ça me gave aussi de voir que des phases de jeu que l'on voyait dans les versions vieilles de six ou sept ans continuent de fonctionner aujourd'hui. Je veux bien admettre que PES soit une véritable institution, qu'on ne puisse pas révolutionner facilement une formule qui a enchanté des millions de joueurs. OK, je le conçois. Mais à ce moment-là, il ne faut pas s'étonner que la licence s'adresse exclusivement à ses propres fans. Sérieusement, le fan de foot lambda, qui cherche un titre collant au plus près de la réalité d'un rectangle vert, a plus de chance d'être séduit par l'approche sérieuse du concurrent. En l'état, je m'en tiens donc à une formule qui peut s'apparenter à un bon gros troll mais qui demeure particulièrement juste. PES, ce n'est pas du foot, c'est du PES. Un sport à part, avec tous les défauts et toutes les qualités que chacun peut y trouver.

B... le gardien s'envole avec grâce.

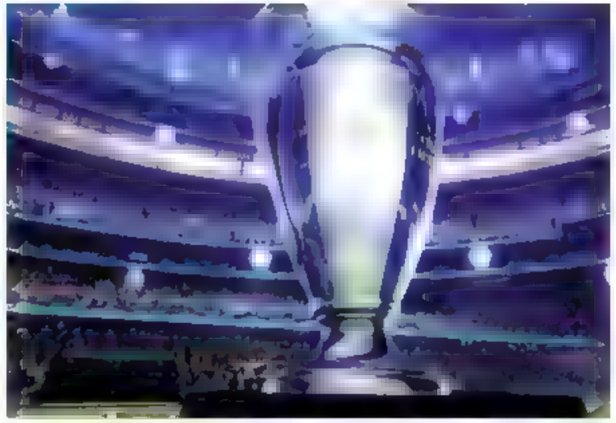
Les visages sont dotés d'expressions faciales honnêtes.

Entretien pour un poste de manager en Ligue des Masters.

Motifs d'espoir

Comme souvent, une fois tout mon venin craché, il me reste un paragraphe entier pour dire, grosso modo, « non mais c'est pas si mal, je vous assure ». Cet espace où le positivisme est roi, je vais le mettre à profit pour parler du progrès le plus significatif de cet épisode, à savoir l'amélioration de l'Intelligence Artificielle.
Dans PES 2012, il est réjouissant de voir que ses coéquipiers sont enfin capables d'initiatives intéressantes et salvatrices. Comme lorsque les défenseurs latéraux quittent leur zone pour proposer un dédoublement ou une solution sur le côté. Ou comme lorsqu'un milieu de terrain se replie vers son but pour couvrir l'éventuelle montée d'un membre de l'arrière-garde. Clairement, l'IA est à saluer tant elle semble enfin lire le jeu de manière pertinente et permettre des actions un peu moins stéréotypées que par le passé.
À mon sens, c'est avec ce genre de features que PES va pouvoir réellement progresser et sortir d'un carcan qui semble de plus en plus étroit.

DEEZ



Tout comme la Copa Libertadores, la Ligue des Champions est une nouvelle fois présente de manière officielle.

Le rituel des conférences de presse est répétitif.

L'éditeur de mon emplacement tactique est toujours aussi intuitif.

London FC contre North London... Heureusement qu'il y a l'éditeur.

C'est moi qui l'ai fait !

PES 2012 offre enfin la possibilité de gérer ses appels manuellement à l'aide du stick droit de la manette.

Depuis le temps que l'on attendait ça ! Les appels de balle manuels sont enfin possibles dans la palette PES même s'il faut plusieurs heures d'entraînement pour les apprivoiser ainsi que pour en savourer les bienfaits. Et même si l'on peut regretter que la prise en main de la chose ne soit pas des plus instinctives, on finit par se délecter de ces magnifiques actions que l'on se crée soi-même. Quand on parvient à lancer son attaquant à la limite du hors-jeu dans le dos de la défense. Du football champagne, tout simplement.

Vous aurez l'occasion de combattre quelques boss selon l'époque à laquelle vous vous trouvez.

Foyez-vous quelques bonus, comme le rocher enflammé !

Genre Rocailleux
Éditeur Atlus U.S.A. Inc.
Développeur ACE Team
Âge conseillé 12+
Site www.atlus.com/rocketages
Prix 7 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Dual Core 1.6 GHz, 1.5 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

BOWLING MOYENÂGEUX

Rock of Ages

Un rocher, une pente et une porte à défoncer… Comme quoi, il ne faut pas grand-chose pour s'amuser. Rajoutez un soupçon d'humour et une pincée de culture, vous obtenez un titre efficace !

Autant vous prévenir d'entrée de jeu, je vais être totalement subjectif avec ce test de Rock of Ages. Tout simplement, car ce gros caillou a touché la corde sensible de mon petit être fragile, si, si ! Il faut dire que dès le verrouillage du trailer Rock beasts everything, ce jeu m'a plu ! Une vidéo mettant en scène ce fameux rocher, maintenant Frogger, Asteroid, Moon Patrol et j'en passe. Tous ces vieux titres des années 80 qui ont bercé mon enfance. Comme quoi, être nostalgeek nous enlève toute notion d'objectivité. Bon, il faut dire qu'il est quand même amusant, ce Rock of Ages, avec son concept qui tient sur un ticket de métro : défoncer la porte du château adverse en manant un rocher de plusieurs tonnes. Dans les faits, il faut parcourir un chemin sinueux en dirigeant un gros caillou avec les touches du clavier afin d'éviter des obstacles, sauter d'une plate-forme à l'autre et accumuler suffisamment de vitesse pour infliger un maximum de dégâts à la porte du fort situé en fin de parcours. L'adversaire tente exactement la même manœuvre, le premier qui défonce la porte de l'autre a gagné. À chaque tentative, il faut un certain temps pour qu'un nouveau roc soit taillé. L'idée est donc de dévaler la pente le plus rapidement possible. Vous pouvez naturellement placer des obstacles afin de ralentir le rocher adverse. Chaque impact diminue sa résistance jusqu'au point de le détruire. Il faut donc mêler adresse dans la descente et stratégie pour bien placer ses défenses. Notez également que le titre ne manque pas de clins d'œil en vous faisant évoluer à travers les âges (Grèce antique, Moyen-Âge, Renaissance…). Vous vous amuserez à voir des mini-cinématiques dans lesquelles les développeurs ont repris des scènes du film 300, du Seigneur des Anneaux et autres. Tout ça s'avère simple en apparence, mais relativement addictif quand on accroche au concept. Pour 7 euros, ça serait dommage de vous en priver !

CYD

Pendant que l'on vous taille un autre rocher, vous pouvez placer vos défenses.

EN RÉSUMÉ

Alliant stratégie et adresse, le très plaisant Rock of Ages nous fait redécouvrir les grands moments de l'histoire de manière totalement décalée à travers les « yeux » d'un rocher !

PLUS
- L'humour décalé
- Prise en main facile
- Possibilité de jouer à plusieurs

MOINS
- Campagne solo assez courte
- Peut s'avérer répétitif
- Manque un éditeur de niveaux

VERDICT 14/20

Servez-vous des éléments du décor bleu clair (tables, fenêtres) pour tirer sur les ennemis, ils n'obstruent pas le champ de vision.

Genre Stratégie
Éditeur Mode 7
Développeur Mode 7
Âge conseillé Tout public
Site www.frozensynapse.com
Prix 22 euros environ (2 copies du jeu)
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1.6 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
Texte & voix en anglais

ÉCHEC ET MAT

Frozen Synapse

Alors, ce soldat va passer derrière cette porte, celui-ci va se tourner par là et filer tout droit dans le couloir, l'autre va envoyer une roquette là-bas… Nan, décidément, c'est un plan de merde ! Bon, un Doliprane et je m'y remets !

Avec la prolifération de jeux indépendants à prix réduit sur la toile, les grosses productions ont du souci à se faire. Bon, on ne va pas trop s'en faire pour eux quand même, Call of Duty se vendra toujours par cartons entiers ! Mais de temps en temps, avouez que ça fait du bien de revenir aux sources, aux plaisirs addictifs du jeu vidéo pur et simple, sans textures et effets 3D à faire fondre le proc de votre carte vidéo. C'est ce que vous trouverez dans Frozen Synapse ! Réalisé par Mode 7, ce titre indépendant propose une expérience époustouflante en mêlant de tactique. Vous voilà à la tête d'une escouade de commandos qui doit tuer d'autres soldats dans des endroits confinés. Épurées, les maps sont dessinées en vue du dessus avec, pour seuls éléments, des murs, des tables… et c'est à peu près tout. L'ensemble est représenté sobrement par différents dégradés de couleurs. Vous avez alors plusieurs tours pour donner des ordres à vos unités. Ces dernières peuvent être équipées de fusils à pompe, de fusils d'assaut ou encore de lance-roquettes.

Minutieusement efficace

Avant de partir à l'assaut, il faut impérativement analyser les couloirs, la distance de tir, la couverture ennemie et la vôtre… Bref, le titre fourmille de détails tactiques qui vous feront basculer en un rien de temps vers la victoire ou la défaite selon vos choix. Dans les faits, il faut donc attribuer des « way points » orienter le tir, marquer des pauses, se mettre à couvert… Le tout sans connaître les déplacements et les actions que l'ennemi compte effectuer. Chaque tour demande donc une adaptation minutieuse en fonction de la situation. On se rajoura de voir un plan se dérouler à la perfection et on sera frustré de s'être fait totalement massacrer par un adversaire tactiquement supérieur. Aussi, avant d'aborder les différents modes multijoueurs, vous aurez tout intérêt à vous faire la main durant la campagne solo et les escarmouches. Frozen Synapse a été pensé pour les fans de tactique, qu devraient y trouver un jeu particulièrement riche et passionnant.

CYD

EN RÉSUMÉ

Passionnant, Frozen Synapse propose des phases tactiques de premier choix. Un titre riche qui gagne à être connu et prouve qu'une idée n'a pas besoin de fioritures pour captiver les joueurs !

PLUS
- Deux jeux pour 22 euros
- Du tout côté tactique
- Fait fonctionner les neurones

MOINS
- Quelques bugs
- La qualité de son voisin…
- …qui en découvrira

VERDICT 17/20

WAWACITY.WS

Les troupes se composent de tireurs, fantassins, cavaliers, sapeurs et de héros que l'on peut stuffer.

La carte de campagne pastiche Rome Total War

Genre Stratégie/Puzzle
Editeur Micro Application
Développeur Bip Media
Age conseillé 7+
Site www.tinytoken-empires.com
Prix 20 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur 1,5 GHz, carte vidéo 128 Mo + 6 Go de Ram
Testé en français & vous ?

ÇA FOUT LES JETONS

Tiny Token Empires

Tiny Token Empires, c'est l'histoire tragique d'une tranquille partie de Match 3. Bilan des hostilités : tout mon temps libre sauvagement assassiné.

EN RÉSUMÉ

Le public casual mérite-t-il des jeux de qualité ? Tiny Token Empires répond par l'affirmative. Des mécaniques rapidement assimilables n'empêchent ni un contenu fourni, ni d'avoir une identité visuelle.

PLUS
- Bon cachet visuel
- Vite assimilé
- Difficulté bien dosée

MOINS
- Toujours la même carte
- Toujours les mêmes défis/boss
- Les combats nuls

VERDICT 14/20

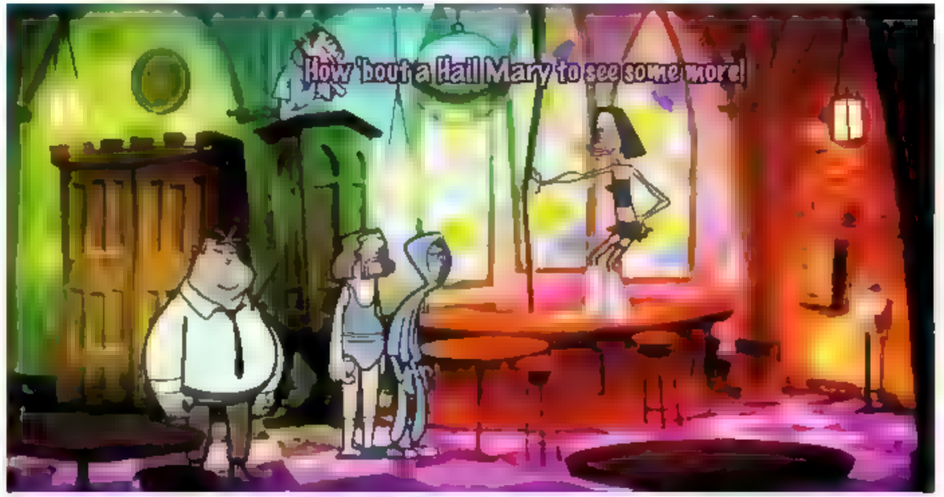
Il faut toujours élever le public à soi, et ne jamais s'abaisser à lui. Tiny Token Empires est un jeu casual, et il l'est au sens le plus noble du terme. Jamais il ne se réfugie derrière son statut pour justifier une absence de profondeur ou des graphismes finis à la pisse. Le gameplay est repris de Puzzle Quest : un mélange de stratégie au tour par tour et d'affrontements basés sur le principe du Match3. Romains, Grecs, Perses, Égyptiens et Carthaginois. Cinq factions se disputent une carte divisée en territoires représentant les pourtours de la Méditerranée. À chaque tour, on peut recruter des troupes, améliorer ses villes pour diversifier son armée, et déplacer le tout pour conquérir de nouvelles terres.

De temps en temps, on rencontre une armée ennemie ou un monstre et le combat s'engage. Hardi !

One token to rule them all

Il faut alors combiner des jetons pour gagner des points d'action permettant aux unités d'attaquer. Évidemment tous les jetons ne remplissent pas les jauges des mêmes unités, et les combos les plus impressionnants rapportent plus de points. Ça ou l'univers de Puzzle Quest était à peu près séreux. Tiny Token Empires est plus primesautier. Les Grecs y rêvent de stations balnéaires sur les côtes égyptiennes, les Romains y chassent le Minotaure pour en faire du veau... bref, un florilège d'humour pourri qui décroche sans transpirer le label Yavin de l'Académie Francobelche de la Panne Blague. Globalement facile, le niveau se corse à partir de la troisième campagne (celle des Perses) jusqu'à devenir franchement bourrin. Un regret : les missions se partagent toutes la même carte, les mêmes monstres, les mêmes loots à récupérer aux mêmes endroits. En dehors de cela, vos graphismes sont soignés, originaux, le challenge bien dosé et l'IA plutôt coriace, surtout sur les dernières missions. Mission remplie donc pour Bip Media, qui nous prouve que l'on peut faire face au grand public, sans rire dans son dos. Certains pourraient s'en inspirer ou, Rovio, c'est de toi que je parle.

SAVONFOU



Ne me stop-tes pas sur ce skip kangourou, toute la peine de la terre résumée en cette image bouleversante de classe.

Genre Aventure
Editeur Telltale Games
Développeur Studio Cooper Animation
Age conseillé 16+
Site www.thehectorfiles.com
Prix 20 dollars (environ 14,5 euros) pour la saison de trois épisodes
Sortie Disponible
Configuration recommandée Un minitel suffira
Testé & vu en anglais

CRADO SURPRISE

Hector Episode 2 – Senseless Act of Justice

J'aime les Anglais, leur famille royale dégénérée, leur accent chelou, leur sens de l'absurde, et surtout leur capacité à générer les héros les plus classes de l'univers.

EN RÉSUMÉ

Irrévérencieux, trash, déjà-vu, ce deuxième épisode est tout ça à la fois. Faute d'énigmes construites, on peut profiter à fond de son complètement décalé et made in England.

PLUS
- La personnalité d'Hector
- Le humb talk anglais
- Un peu plus long que le premier

MOINS
- Les dialogues qui ne finissent pas
- Toujours un peu de difficulté

VERDICT 14/20

Il y a quelques jours, je me tapais des barres de rire devant la géniale série Misfits, en pensant que le personnage de Kelly était au top de ce que les Britanniques pouvaient produire en terme de personnage. Et puis j'ai rencontré Hector, et tout s'est effondré. Il avait le physique arrogant des quadragénaires allergiques au sport depuis les tables de ping-pong du lycée. Absolument intarissable en ce qui concerne ses matières fécales et ses problèmes d'alcoolisme, il avait eu maille à partir avec un redoutable preneur d'otage pendant le premier épisode. Il avait dû remplir une longue liste de conditions pour accéder à la planque du terroriste pour découvrir qu'il discutait avec un simple fusil de sniper télécommandé, posté sur le toit. Et c'est là que le second épisode vous lâche, en marcel crasseux un point rouge sur le front et une boîte de pizza dans les bras.

Anarchy in the UK

Les premiers tableaux donnent une fausse idée de ce qui nous attend : des bonnes vieilles associations d'objet à la Monkey Island. On se dit alors que non seulement ce brave Hector fait preuve d'un humour débauché et jubilatoire, mais qu'en plus il déterre des mécaniques que l'on croyait oubliées depuis l'époque LucasArts. Cette première impression est vite foudroyée. Les énigmes ne décollent pas niveau difficulté, et se résolvent à grands coups d'interminables dialogues. Toutes ces causeries sont certes hilarantes, mais elles deviennent vite gavantes. Baver avec tous ceux que l'on croise : cela doit théoriquement servir de support pour poser l'ambiance, mais paradoxalement ici cela le détruit plutôt. Au bout d'un moment, on passe les dialogues sans trop les lire ou les écouter et on passe un peu à côté du sujet. Malgré cela, le jeu comporte quelques grands moments de bravoure qui à eux seuls valent le détour. Quand on est en train de mater une nonne gogo danseuse, ou que l'on verse du Viandox dans la perfusion d'un donneur professionnel du sang, on est comme touché par la grâce.

SAVONFOU

RÉZO NEWS

FREE 2 PLAY 80
Petite par la taille mais grande par la qualité, voici notre fantastique sélection des derniers F2P à essayer de toute urgence !

RISE OF IMMORTAL 82
Un nouveau MOBA, c'est forcément pour le sieur Kracou. Lol, ne devrait pas avoir de soucis à se faire.

VINDICTUS 83
Une touche de hack & slash, un soupçon de MMO et surtout un système de jeu complètement original et surprenant.

AU SECOURS 86
Quatre pages pour exploser Ragnaros en mode héroïque sans passer par la case wipe et les insultes de ses potes.

ÉDITO

PAR DEATH POTE

Plus belle la vie…

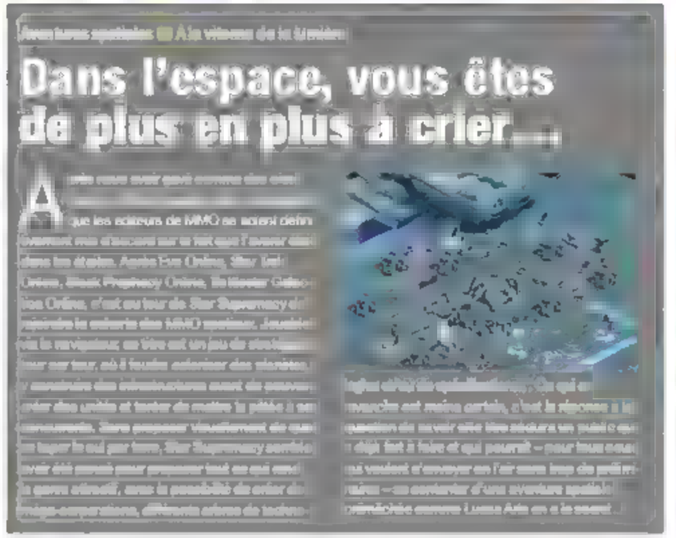
Hasard du calendrier ou volonté de couper l'herbe sous le pied de la petite copine, deux des bêtas les plus attendues depuis quelques années arrivent en même temps. D'un côté Diablo III, de l'autre, Star Wars The Old Republic. Deux titres entre MMO et jeu solo. Il ne manquerait plus que celle de Guild Wars 2 commence également pour pouvoir affirmer que leurs éditeurs respectifs ont décidé de se pourrir et, par là même, de nous gâcher la vie. Difficile dans une telle configuration de ne choisir qu'un seul de ces jeux, d'avoir une véritable vie sociale (voire, pour les plus chanceux, familiale) et, parce qu'il faut bien payer les factures, une vie professionnelle. Un dernier point qui ne devrait plus nous poser de problèmes (je parle notamment de Sundin, Lucky et moi, Death Pote-), puisqu'au moment où lirez ces lignes, nous n'aurons rien d'autre de plus urgent à faire que d'écumer les serveurs bêta… Comme quoi, la vie n'est pas si mal faite.

Counter-Strike : Global Offensive ▫ Ensemble la fête sera moins folle !

Headshot… automatique ?

Est-ce à cause d'un strabisme non détecté, à des mains agitées de soubresauts intempestifs, ou je ne sais quoi… il n'empêche que je n'ai jamais été un grand fan de Counter-Strike. Non pas que ce mod, devenu depuis une institution, démérite mais bon, il y a des trucs comme ça dans la vie que tous les beaux discours, toutes les insultes sur votre ignorance crasse ne font pas changer. Et les nombreuses promesses de Valve et Hidden Path, concernant Counter-Strike : Global Offensive, ne changeront rien au fait que Counter-Strike, ce n'est pas pour moi. Pourtant, avec ses graphismes revus à la hausse (en même temps, après trentôt dix ans d'inactivité officielle, ce n'est pas difficile de faire mieux), ses nouvelles cartes et les anciennes «remixées», Counter GO fait tout pour séduire l'ancien comme le nouveau joueur. À tel point qu'il sera également disponible sur Mac (pas de problème, en ce qui nous concerne) et, XXIe siècle oblige, sur consoles HD. Mon sourci, ou plutôt celui de ceux qui y joueront, c'est que Valve a maintenant pris l'habitude de faire du cross-platform PC/PS3. Si ce n'est pas gênant, au contraire, sur un titre purement coopératif comme Portal 2, voire à vos très conséquences sur un Counter où le skill a la plus grande importance. Les joueurs PS3 et la réactivité que l'on connaît aux paddles bénéficieront-ils d'une aide à la visée ou, soyons de totale mauvaise foi, d'une touche spécial «Boum headshot» ? C'est que Shadow Run, la seule expérience du genre, a rapidement (pour ne pas dire immédiatement) montré les limites du cross-platform PC/Consoles dans le domaine du FPS. Certes, Valve n'est pas Microsoft, et le développeur ne cesse de prouver son soutien aux joueurs PC mais, cette fois plus que jamais, par pitié ne mélangeons pas les touches et les boutons !

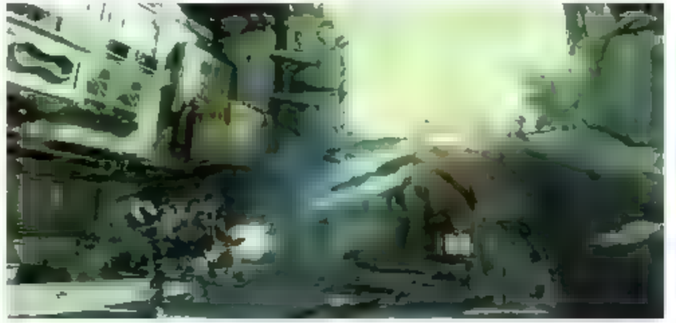
> « Shadow Run, a rapidement montré les limites du cross-platform PC/Consoles. »



Hawken ▫ Rince-toi l'œil !

C'est beau, un robot…

Hawken, le jeu de combat en arène qui met en scène de gros robots bardés d'armes, s'annonce toujours aussi intense, bien que ses développeurs gardent le silence le plus complet. On ne sait toujours pas pour quand est prévue la sortie du jeu, quels seront les modes de jeu, ni même jusqu'à quel point il sera possible de customiser son mecha… Mais alors, pourquoi faire cette new ? Juste pour le plaisir de passer une photo de gros robots surarmés. Le plaisir tient à peu de chose parfois.



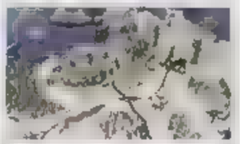
BRÈVES

Et de 5 !

Alors que les fans attendent toujours [illegible] depuis le navigateur se targue de compter 5 millions de joueurs. Un chiffre pas si étonnant que cela vu qu'il s'agit d'un F2P [illegible] ne pas dire bonne

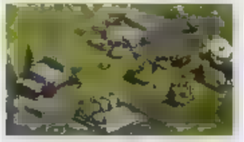
Persistant ou pas ?

A Game of Throne Genesis, le jeu de stratégie inspiré de la série – elle-même adaptée des romans – devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. S'il est évident que le jeu proposera un mode multijoueur, rien ne dit que Cyanide ait implémenté un mode «persistant» qui collerait parfaitement à l'esprit de l'œuvre.



C'est la guerre !

Les jeux Facebook ne sont plus ce qu'ils étaient. Jusque-là réservé aux seuls fans de gestion casual, War Commander entend [illegible] réseaux sociaux. La guerre est déclarée.



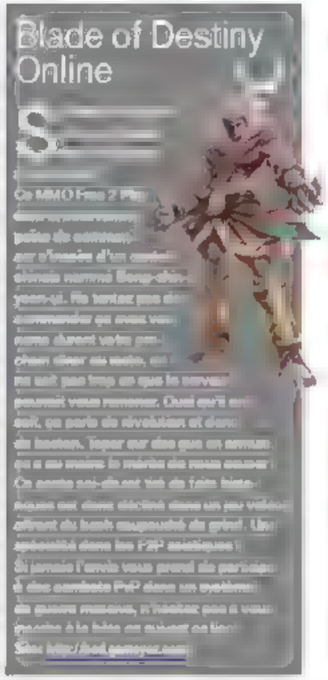
FREE 2 PLAY

Quand les géants de l'industrie décident de se lancer vers le Free 2 Play, ça donne tout de suite le ton ! Avec Ghost Recon Online qui débarque, les FPS gratuits vont en prendre un sacré coup. PAR CYD

Ghost Recon Online

La célèbre licence Tom's Clancy Ghost Recon est comme l'avait annoncé Ubisoft il y a quelques mois en cours de développement vers un modèle Free 2 Play. Sachez que la phase de bêta fermée a déjà débuté. Au menu des réjouissances, vous aurez l'occasion d'incarner une des trois classes proposées afin de former votre équipe de 4 à 8 joueurs pour affronter d'autres marsaques de la gâchette. Notez que l'esprit de la série n'a pas été corrompu par ce passage vers le modèle économique F2P. Il n'est pas question de s'exploser le crâne à coup de railgun ni de s'envoler grâce à un rocket jump bien placé. Ici, il faut avancer de concert avec votre team, profitez des capacités spéciales de ses petits copains, comme le Recon capable de détecter des ennemis planqués comme des rats derrière un mur. Tout ça dans le but d'accomplir des objectifs précis selon la map sur laquelle vous évoluez. Afin de motiver les joueurs à se connecter, un système de niveau est mis en place sur les profils. Vous aurez ainsi l'occasion de cumuler quelques précieux points d'expérience au fil de vos parties. Ces niveaux permettent de personnaliser son avatar, tant au niveau de l'apparence que de l'équipement. Mais vous n'aurez pas de souci à vous faire si vous croisez un joueur avec un profil ayant 10 niveaux de plus que le vôtre, il ne sera pas insensible à vos balles. Le but est de permettre à tous les joueurs, même ceux qui se connectent peu, de pouvoir trouver des coéquipiers et adversaires sans être complètement dépassés lors des sessions en matchmaking. Pour couronner le tout, le moteur graphique s'avère aussi bien fichu qu'une Russe cherchant un mari plein d'oseil... d'amour ! Il n'y a pas à dire, ce Ghost Recon Online va largement lever d'un cran la qualité générale des FPS gratuits.

Site : http://ghostrecononline.fr.ubi.com



LEGO Universe

Parmi la longue liste de MMOs disponibles sur le marché, vous pensiez que LEGO Universe ne cassait pas des briques ? J'ai envie de dire, halte aux idées reçues ! Bon, OK ! Je ne passerais pas mes soirées sur ce titre, mais ce n'est clairement pas le pire MMO qui soit. Et si vous voulez en avoir le cœur net, il suffit de télécharger le client du jeu et de vous lancer dans l'aventure. Pour ça, rien de bien compliqué, puisqu'il suffit désormais de se rendre sur le site officiel. (Eh oui, LEGO Universes est passé en version Free 2 Play depuis peu !)

Site : http://universe.lego.com/

MODS

Avec l'arrivée de l'automne, les esprits deviennent aussi sombres que la couleur du ciel. Cette année, on a tout de même l'avantage d'avoir eu un été tellement pourri que les pluies automnales vont passer inaperçues. Oui, j'avais envie de parler météo ! Et alors. PAR CYD

Red Alert : Origins

Quand la série culte Command & Conquer rencontre StarCraft, ça peut donner quelque chose de détonnant. C'est ce que proposent des moddeurs avec, ce qu'ils appellent une « semi-total conversion », Red Alert : Origins. Ici, l'idée est de moderniser Red Alert premier du nom grâce au moteur de StarCraft II. Ce projet n'est pas nouveau, puisque l'auteur reprend une des maps qu'il avait commencé à réaliser puis qu'il a abandonnée à l'époque de Warcraft III. Vous aurez donc le plaisir de retrouver les fameux Chrono Tanks et Tesla Tanks à la sauce SC2. Notez que ce mod est aussi bien prévu pour être jouable en multi qu'en solo. En revanche, aucune unité navale ne sera présente puisque le RTS de Blizzard n'en possède pas de base. Les moddeurs prévoient donc de trouver une alternative à ce désagrément. Pour l'instant, aucune date de sortie n'a été annoncée. On nous promet tout de même une phase d'open bêta... un jour ! Cela dit, il reste tout de même pas mal de boulot à accomplir au niveau des textures et autres.

Site : www.redalertorigins.com

DÉVELOPPEMENT 60%

Titan : XCIX

Disponible depuis le début du mois de septembre, Titan : XCIX propose une expérience de jeu scénarisé pour les âmes solitaires. L'action prend place dans un univers de science-fiction alors que vous êtes à bord d'un vaisseau spatial pour une balade de routine. L'humanité est au gouffre de l'extinction suite à un terrible accident. L'Homme se retrouve à survivre comme il peut et doit accomplir des tâches et des travaux que personne ne veut faire. Les colonies tentent de se regrouper autour d'une même bannière, mais la paix a du mal à s'installer. Vous aurez donc à affronter des dangers en tout genre dans ce mod décidément plus proche du jeu d'aventure que d'une partie de Deathmatch. Notez que le créateur de Titan est à l'origine de Jailbreak : Source et Survival Mod II pour ceux qui ont déjà tâté de ces mods. Si jamais vous désirez tenter l'aventure, notez que l'Episode Two d'Half-Life 2 est requis pour jouer à Titan.

Site : www.moddb.com/mods/titan-xcix

DÉVELOPPEMENT 100%

This is War

Que les amateurs de la simulation de guerre Operation Flashpoint se rassurent, leur jeu va pouvoir ressortir du placard grâce au mod This is War. De quoi s'amuser à tirer sur des pixels et ramper dans la boue pendant de longues heures. Ici, vous aurez l'occasion de recruter une équipe de soldats afin d'accomplir les objectifs de missions que vous désirez. Un système de raccourcis et d'ordres a été mis en place pour vous faciliter la tâche.

Site : www.moddb.com/mods/this-is-war

Tourne sur : Operation Flashpoint : Dragon Rising

DÉVELOPPEMENT 100%

Spec Ops Warfare

Pour relancer un peu l'intérêt de Battlefield 2 avant la sortie du 3e épisode en novembre, des petits gars se lancent dans la création d'un mod Spec Ops Warfare. De la furtivité, une technologie de fou et des roues qui envoient du lourd. De nouvelles maps sont prévues pour 13, 32 et 64 joueurs. Sachez que des bots pourront être ajoutés sur les maps. Ça promet !

Site : www.moddb.com/mods/spec-ops-warfare

DÉVELOPPEMENT 50%

Roi remporte le palme du mauvais goût avec son buisson. Que l'on empale le jardinier !

LoL avant son dragon. Roi a son araignée Krythe.

Rise of Immortals ■ Il ne peut en rester qu'un !

A priori, ce ne sera pas lui...

Tandis que Valve et Blizzard continuent leur interminable partie de shifumi pour savoir lequel des deux sortira son DotA-like le premier, Petroglyph se glisse dans la brèche et tente d'imposer son bébé. Le plan aurait pu marcher s'il n'avait pas confondu vitesse et précipitation.

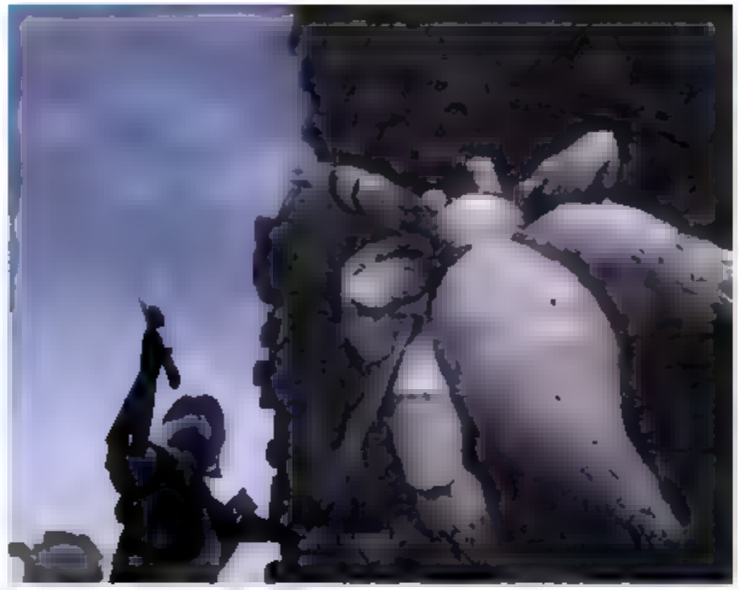
Je ne vous apprendrai rien : la pause déjeuner à Joystick était jusqu'ici synonyme d'insultes et de gankings incroyables autour d'une petite partie de League of Legends. Un plaisir quotidien, auquel il va me falloir désormais renoncer puisque, vous le savez maintenant, mes deux camarades Sundin et Lucky nous ont quittés (Une rumeur persistante raconte qu'ils seraient partis aux Bahamas avec leurs indécentes indemnités de départ). Bien sûr, je pourrais continuer à feeder comme un cochon de lait seul dans mon coin, mais avouez-le, ça n'aurait pas la même saveur. Non ! Définitivement, il me fallait un peu de changement... Me voilà donc parti, en ce mercredi matin, à la recherche de la perle rare qui viendrait égailler mes futurs moments de digestion. Ooooh, je n'ai pas eu à chercher bien loin : très vite, Rise of Immortals s'est imposé comme un potentiel gagnant, me promettant un MOBA doté d'une ambiance décalée, avec pleins de joyeux héros (immortels donc), et un véritable mode PvE où ma nooberie bien connue aurait tout le loisir de s'exprimer dans la plus parfaite intimité. Bref, le retour de la joie et de la félicité dans ma vie !

MOBA les couilles !

Bon. Autant vous le dire tout de suite, l'encart publicitaire avait légèrement embelli la réalité des choses. Certes, on est bien dans un MOBA classique, avec deux cartes PvP, une carte spécifique PvE (plutôt bien faite, d'ailleurs, où 5 joueurs affrontent l'IA), des buissons, des monstres neutres à pourrir pour récupérer des bonus... Les bases du genre, quoi. On trouve aussi quelques bonnes idées, comme le fait d'avoir remplacé l'interface de connexion par un HUB, une sorte de petit village clos et convivial où les joueurs peuvent tailler le bout de gras, danser, s'inviter à une petite partie, ou acheter des runes (Roi reprend le même système de runes et de maîtrise que LoL). Par contre, une fois en jeu, c'est la déconfiture (la dimanmelade, comme ils disent aux US). D'abord, parce qu'il n'y a que 12 héros disponibles. Quand vous voulez lancer une 5 contre 5, les possibilités tactiques sont vite limitées, et surtout, les files d'attente sont interminables, le système de matchmaking voulant au maximum éviter les redondances de héros. Également, la puissance et l'agressivité des sbires me paraissent bien exagérées. Notamment, en milieu de partie, on court toujours le risque de se faire baisser par une ligne de creeps, ce qui nuit clairement à l'expérience PvP. On garde l'impression de ne pas pouvoir s'exprimer. Ajoutez à cela un rendu visuel en dents de scie, et un ciblage perfectible, vous obtenez un MOBA qui pourrait devenir quelque chose d'intéressant, mais certainement pas tout de suite. Il faudra attendre qu'il mûrisse un peu... Beaucoup, en fait... Bon, OK, il ne passera pas l'hiver.

> « 12 héros disponibles ! Quand vous voulez lancer une 5 contre 5, les possibilités tactiques sont vite limitées. »

KRACOUKAS



C'est la [illegible]

Le village de Colhen vous servira de home sweet home.

Vindictus ■ Démolition MMO

Frappe, frappe, p'tite masse !

Alors que les gros poissons du MMO continuent de s'enfermer dans des gameplay ultra-standardisés, les développeurs de free-to-play, eux, innovent, tentent des trucs, et font parfois mouche, comme avec ce Vindictus.

Si je vous dis « Mabinogi Heroes », qu'est-ce que ça vous inspire ? Que vous êtes désolé, mais la bouffe japonaise vous fait vomir vos tripes ? Hum. Je ne vous cache pas que j'espérais une réponse légèrement plus orientée jeu vidéo. Du genre « Mais c'est bien sûr ! C'est le titre coréen de Vindictus, ce MMO free-to-play révolutionnaire dont on attend la sortie en Europe depuis deux ans ! ». Allons... Vindictus, ça ne vous dit vraiment rien ? Bon. On va donc commencer par résumer brièvement le concept : vous vous souvenez sans doute de ces beat'em all sur lesquels vous passiez des heures quand vous étiez plus jeunes ? Les Double Dragon, Vendetta, et autres Final Fight. Eh bien, Vindictus a l'ambition de vous replonger dans une ambiance très similaire : on y retrouve donc de très nombreuses instances organisées sous forme de stages, avec toujours un bon gros boss en guise de conclusion, des éléments de décor que l'on peut détruire et/ou manipuler (attraper une barrique et la balancer sur un adversaire, par exemple), et une prise en main très arcade, basée sur l'enchaînement de combos. Quant à la partie sociale et persistante, elle tournera autour de Colhen, un petit village d'inspiration viking dans lequel les joueurs se retrouveront pour discuter, s'entraîner, crafter, et récupérer de nouvelles missions qui les conduiront vers de nouvelles instances.

> « Ce mélange des genres, MMO et beat'em all, peut dérouter, notamment par sa manière d'aborder les phases de combat. »

Étrange festival

Certes, je vous l'accorde, ce mélange des genres, MMO et beat'em all, peut dérouter de prime abord, notamment par sa manière d'aborder les phases de combat. Par exemple, une fois engagé dans un donjon, le joueur ne pourra plus accéder à son inventaire, ni toucher à sa barre de raccourcis ou à ses compétences. D'autre part, l'expérience reçue une fois le boss à terre ne dépendra pas seulement de l'accomplissement d'un objectif récupéré auprès d'un PNJ à Colhen ! Elle pourra varier selon d'autres facteurs, comme le temps mis à nettoyer la zone, ou encore le nombre de coups encaissés. Dans un autre registre, on notera également que l'absence d'un monde ouvert (ici, il y a vraiment le village d'un côté, les instances de l'autre, et rien entre les deux) nuit quelque peu au développement de la narration, et donc, à l'immersion. Seulement voilà : malgré ces quelques défauts, j'ai marché à fond ! J'ai même couru ! Couru vers ces combats si enlevés et jouissifs, couru devant toutes les possibilités d'interaction joueurs-environnement qu'offre le moteur Source de Valve, couru vers Death Pote pour lui sommer de me garder une page pour vous en toucher deux mots. Voilà qui est fait, je peux donc retourner étriper du gnoll le cœur léger.

[illegible]

Titan Quest ■ La Grèce n'a plus une tunasse.

Mais il lui reste du loot !

Vous avez été au moins... Pfff quatre à nous écrire votre impatience de voir débarquer Diablo III. Devant un tel déferlement, il nous a paru salvateur de vous offrir une solution de repli, en attendant que Blizzard se bouge le bas des reins.

« Cher Joystick, Si je vous écris aujourd'hui, c'est parce que vous êtes mon dernier espoir. Voilà maintenant dix ans que mon cher mari espère le retour de la série Diablo sur le devant de la scène. Une longue attente, qui va visiblement être récompensée, puisque la bêta, aux dernières nouvelles, devrait démarrer courant septembre. Malheureusement, vous ne l'ignorez pas, les derniers moments d'attente avant la libération sont toujours les plus pénibles. Ainsi, depuis quelques jours, mon pauvre mari ne dort plus, me hurle que « mon labrador aux dents bleues en enfer », alors que nous n'avons jamais eu de chien, et a pris deux jours de congé dernièrement pour se confectionner une épée et un bouclier en macramé. Bref, il pète les plombs, a besoin de votre aide. J'ai besoin de votre aide, Joystickement vôtre. »

« Chère petite madame, Sachez-le, nous ne connaissons que trop bien le drame auquel vous êtes confrontée. Nous-mêmes, à la rédaction, devons supporter les comportements outrageants de Savon, qui depuis quelques semaines déjà s'est rasé la tête et poursuit ses collègues des autres mags, arme d'une bible et d'un crucifix en prophétisant le retour du Diable. Fort heureusement, une thérapie existe : Titan Quest. Alors là, vous allez me demander "pourquoi lui ?", arguant qu'il existe sur le marché d'autres produits tout aussi prestigieux : Torchlight, Diablo III ou Dungeon Siege 3. »

Leçon n° 14 : lui offrir le meilleur des mondes

« Dungeon Siege 3 ??? Franchement, si vous n'êtes pas une femme, je vous giflerais avec ma tong. Dungeon Siege 3 ? Ce hack'n'slash mou du genou ? Torchlight, à la limite, je veux bien. Mais il a malheureusement pas évolué d'un iota depuis sa sortie. Quant à Diablo III, bien de mal l'idée de contester son statut de référence absolue, mais rendons-nous à l'évidence : il y a un moment où il faut savoir tourner la page ! Si vous ne le faites pas pour vous, faites-le pour votre carte graphique flambant neuve qui se remettra difficilement de la honte d'avoir à afficher du 800 par 600 en 2D isométrique. À côté de cela, notre Titan Quest affiche un univers graphique que le temps n'a finalement que peu altéré, bande d'animations de toute sorte, et surtout, parfaitement compatible avec le système 3D Vision de NVidia. Chose suffisamment rare pour être signalée. D'autre part, il a su attirer une communauté de fans qui n'a cessé de travailler d'arrache-pied à l'amélioration du titre, depuis la descente aux enfers de feu Iron Lore. Le fruit de tous ces efforts tient d'ailleurs en un mod de 800 Mo, régulièrement encore mis à jour récemment (la version 1.52 date de janvier dernier), et qui va venir modifier quantité d'éléments, parmi lesquels la difficulté (en nette augmentation), les compétences (de la correction de bugs, pour l'essentiel), ou l'apparence de certaines icônes. Grand prince, le badule se permet même d'ajouter du contenu, comme des objets, ou des cartes cachées. Seul bémol, si toutes ces améliorations s'intègrent parfaitement à la campagne originale, elles posent parfois problème sur les autres créations de la communauté. On pourra du coup lui préférer le mod Fanpatch (version 1.17), qui se révèle moins ravissant, se contentant de corriger les problèmes existants, mais qui en revanche, est compatible avec tout autre type de contenu. »

« Titan Quest a l'avantage d'être parfaitement compatible avec le système 3D Vision de NVidia. »

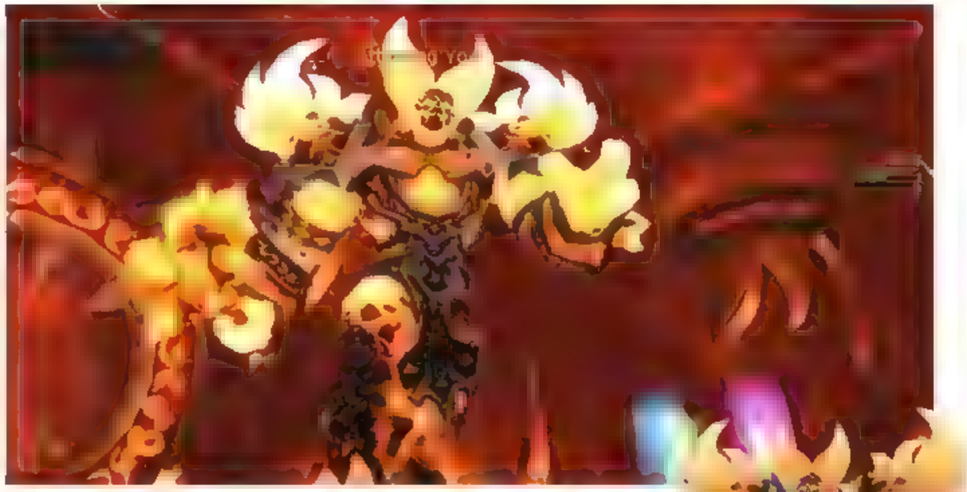
Mods et Titan

« Alors vous voyez ! Bernard, je suis sûr que votre amoureux s'appelle Bernard - sera entre de bonnes mains. Et s'il venait à se lasser des cinq actes originaux, il pourra aisément se replier sur une des nombreuses cartes inédites. Parmi celles qui ont notre préférence, on trouve par exemple Lilith' Battles of Jalsvia, qui propose, attention, tenez-vous bien, quelque 150 heures de jeu, et 110 zones à explorer, ce qui devrait théoriquement conduire votre avatar du niveau 1 au niveau 70 sans problème. Moins ambitieux par la taille, mais tout aussi réussi, on pourrait également vous citer The Hidden Temple, dont le boss final n'est autre que l'infâme Hadès juché sur sa montagne de cadavres. Ou encore Surviving 2, dont la particularité est de ne fournir aucune potion, que ce soit de soin ou de mana. Deux petits derniers pour la route ? Gates of Fire et Andromeda's Sacrifice. Le premier vous plonge au cœur de la bataille des Thermopyles ou une poignée de guerriers (dont vous) doit faire face à un nombre impressionnant d'ennemis. Quant au second, il est basé sur la saga de Persée, et pourra offrir jusqu'à cinq fins différentes. Attention toutefois, il n'est compatible qu'avec Titan Quest, et pas avec l'add-on. Allez, sur ces joyeuses paroles, je vous laisse, chère petite madame. Et revenez nous voir quand vous voulez ! »

KRACOUKAS

Un site en bon françois !

Si vous ne deviez en retenir qu'un, ce serait celui-là : www.titanquest-fr.com. On n'y trouve pas seulement des mods qui claquent, des éditeurs (TQ Vault et SoulSeekkor's TQ Defiler, notamment, deux indispensables), ou l'ensemble des traductions françaises pour le jeu (corrigées, s'il vous plaît), mais aussi des recettes de cuisines incroyables, des conseillers matrimoniaux, et des avocats fiscalistes qui vous réconcilieront avec votre déclaration de revenus. Bon quoi, j'en fais trop ?

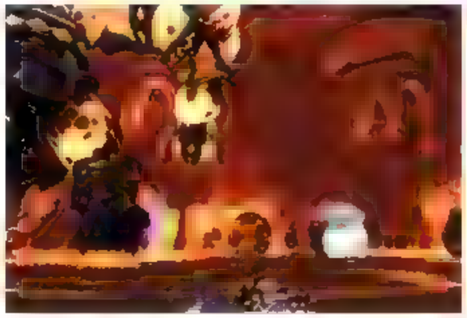


World of Warcraft – Barbecue Party

Mettez une rouste au seigneur du Feu

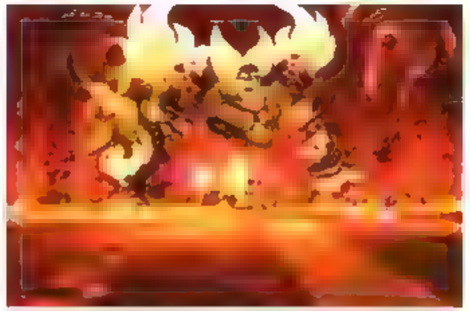
Se friter contre Ragnaros en héroïque n'est pas une mince affaire ! C'est même le combat le plus difficile que Blizzard nous ait pondu depuis le lancement de WoW. Ici, la moindre erreur signifie le wipe ! En route pour la phase 1...

Il va falloir être attentif à tout ce que je raconte, car ce combat final dans les Terres de Feu s'avère pour le moins tendu. Avant de foncer sur le Ragnaros pour finir en méchoui entre ses mains enflammées, vous serez obligé de passer par une longue phase de préparation, de macro et de placement pour chaque étape de l'affrontement. Pour la première, prévoyez 3 personnes de préférence des classes qui peuvent résister ou encaisser des dégâts de chute (Mage avec Bloc de glace, Démoniste avec Cercle démoniaque, Chasseurs avec Dissuasion, etc.) que vous allez répartir dans la salle comme ceci



Jusqu'à deux météores tout va bien, au-delà c'est la fin !

Quand les météores explosent, soyez tous regroupés au centre.



C'est digne des plus grands spectacles sons et lumières de Jean-Michel Jarre.

La légendaire Sulfuras, prochainement dans vos sacs.

1 à gauche, 1 milieu et 1 à droite, afin de faire exploser les Pièges de magma, 1 à 2 secondes après avoir perdu l'affaiblissement précédent (celui qui augmente les dégâts des pièges de 50 %). Essayez de toujours utiliser des sorts de raids, comme le Mot de Pouvoir : Barrière, la maîtrise des aures, le Totem de lien d'esprit, le gardien divin, etc., et/ou des sorts de défense personnelle, afin de réduire les dégâts des pièges. Normalement vous devriez appliquer la même rotation que pour la phase 2 lors de l'explosion des graines en fusion.
Le reste du raid fera attention à ce que chacun soit toujours à plus de 6 mètres les uns des autres afin de limiter les dégâts du Trait de magma. Les tanks continuent de faire comme en difficulté normale et se font passer l'aggro de Ragnaros dès qu'ils ont 3 applications de Blessure brûlante. Essayez de régler votre passage afin de faire exploser un piège juste au début de la phase suivante, pour cela le plus simple est de passer le boss sous les 70 % de ses points de vie quand il reste moins de 10 secondes sur l'affaiblissement.

Transition 1 : ça commence à chauffer

Pour la première transition, faites une macro en répartissant les joueurs, 2 par 2, avec si possible sur chaque point quelqu'un qui pourra étourdir dès l'apparition du monstre, comme les paladins Sacré par exemple. Attendez bien que les Infernos de la Fournaise soient complètement apparus avant d'utiliser votre étourdissement, l'objectif étant de ralentir son avancée. Si vous avez des Chevaliers de la mort dans le raid, placez-les le plus loin possible de l'impact de Sulfuras (en général sur les points les plus à droite et les plus à gauche) afin qu'ils puissent ramener les Infernos de la Fournaise avec leurs Poignes de la mort. Contrairement au mode normal, ces monstres n'apparaissent pas toujours au même endroit, vous pouvez très bien en avoir 6 d'un même côté. Si vous avez des Druides équilibre ou des Chamans élémentaires, laissez les libres, ils viendront utiliser leurs sorts de projection en arrière si les Infernos de la Fournaise se rapprochent trop près de Sulfuras. Arrangez-vous avant le pull pour définir un ordre, histoire de ne pas gaspiller une projection bêtement. Autre différence de taille par rapport au mode normal : il est impossible de survivre à l'explosion d'un Fils, même en utilisant tous les sorts de défense possible et imaginable. Cette phase est très dure pour le mana de vos soigneurs, évitez donc de faire exploser des pièges.

Phase 2 : faut vous enlever les doigts...

La seconde phase sera sans aucun doute votre première grosse difficulté dans ce combat. Les fils des flammes bénéficient d'une augmentation de dégât de 25 % dès qu'ils ont un autre fils à côté d'eux, ils deviennent insensibles à tout sort de contrôle. Trois méthodes existent pour en venir à bout. Si vous avez une composition de raid avec un très fort potentiel de sort de zone, regroupez-vous tous ensemble sur un côté, surveillez les graines et commencez à vous déplacer vers le côté opposé dès que vous les voyez quitter la lave. De cette façon, vous ferez apparaître les Infernos au milieu de la salle, plus ou moins. Arrêtez votre course quand les monstres sont là et que vous êtes au maximum de votre portée. Utilisez tout ce que vous >>>

La phase 4, une fois par sa mort.

Les fils des flammes ne devront jamais arriver à toucher Sulfuras.

>>> pouvez pour réussir à les tuer avant qu'ils ne soient sur vous (mais gardez à l'esprit qu'il faudra infliger autant de dégâts sur la prochaine vague). Mais avant que ce ne soit le cas, commencez à fuir afin de gagner quelques mètres qui vous permettront de rester en vie. Dans le cas contraire le raid ne tiendra pas plus de 2 secondes. Deuxième méthode, le raid se répartit équitablement à droite et à gauche de la salle à plus de 6 mètres les une des autres, comme en normal. Lorsque les graines quittent la lave, tout le monde se regroupe au milieu pour encaisser l'explosion puis va se placer sur les démarcations entre les Linceuls de flamme afin de gérer son monstre en solo. Cette méthode à l'avantage de faire moins de dégâts sur les joueurs, mais il faut maîtriser un déplacement permanent avec un monstre qui tape très fort sur le dos, pas évident, surtout pour les sorgneurs. La troisième méthode, celle que l'on utilise chez Wrath, consiste à se rassembler au milieu en carré avec 4 groupes de 6 à 7 joueurs, espacé de 5 ou 6 mètres. Chaque groupe va devoir tanker ses fils de flammes pendant que l'ensemble du raid fera des attaques de zones. Si les Fils ne meurent pas assez vite, c'est que vous êtes trop espacé. Si les joueurs meurent par des attaques à plus de 40 000 c'est que vous êtes trop rapproché. Pour éviter cela, il est important que ces 4 groupes soient placés à des endroits bien différents de manière à ce que les Infernos ne soient jamais plus de 6 ou 7 et sans jamais toucher ceux des autres groupes. Quelle que soit la méthode utilisée, vous allez devoir mettre en place une rotation de sorts défensifs de raid pour réduire l'explosion des graines et faites toujours attention à la Frappe de Sulfuras ainsi qu'aux vagues qu'elle fait apparaître et aux résidus qu'elle laisse derrière elle. Contrairement au mode normal où les Linceuls de flammes étaient statiques, en héroïque vous allez devoir bouger 3 ou 4 fois par apparition. Essayez de toujours être sur la démarcation entre 2 zones et déplacez-vous dès que l'effet apparaît. Comme pendant la phase 1, les tanks doivent continuer leurs rotations d'aggro.

Frappe de Sulfuras en approche, ne restez pas sur le point d'impact.

Transition 2 : un air, chaud, de déjà-vu

La seconde transition reste très proche de la première avec l'ajout des Scions de lave comme en normal. Essayez de regrouper au moins un des deux gros avec les Fils afin qu'ils soient touchés par toutes les attaques de zones. Vous allez sûrement devoir amener les Scions dans la phase suivante, essayez de baisser leurs points de vie au maximum en commençant par en assister un et en retardant le plus possible la mort du dernier Fils. Lorsque des joueurs sont attents par la Chaleur flamboyante, ils devront s'éloigner des monstres, tout comme vous le faisiez déjà en normal. Une technique simple, pour ceux qui ne sont pas en mesure de supporter l'effet (Chevalier de la mort, Paladin, Mage, etc.) consiste à tourner autour de la première boule de feu que vous avez fait apparaître afin que toutes les autres sortent au même endroit, cela permet de limiter la place que vous allez utiliser.

Phase 3 : L'horloge tourne

La phase 3 est une course au DPS! Là aussi il existe trois méthodes. Soit vous répartissez l'ensemble du raid équitablement à gauche et à droite et vous attribuez 2 personnes par côté qui vont s'occuper de projeter les météores quand ils sont trop proches. Sort, deuxième méthode, chacun se place comme bon lui semble et promène son météore au loin jusqu'à ce que ce dernier soit trop rapide et nécessite une attaque afin de changer de cible. Dernière option, le raid se répartit dans la salle et les météores sont projetés dans la lave, sous Ragnaros, dès que possible. Cette phase ne change pas beaucoup du mode normal, elle est juste plus compliquée par la présence du Monde en Flammes et par l'obligation d'avoir au grand maximum 2 météores quand le boss atteint les 10 % de ses points de vie, synonyme du passage en phase 4.

Phase 4 : Bienvenue en enfer

Cette dernière phase débute par l'arrivée de 3 personnages emblématiques de Warcraft Cenarius, Malfurion et Hamuul, qui vont vous donner un petit coup de main pour vaincre Ragnaros. Ce dernier qui aura profité de la pause et d'un petit bain dans la lave pour récupérer 50 % de ses points de vie. Le plus gros problème de cette phase, c'est la Chaleur extrême qui inflige des dégâts croissants sur l'ensemble du raid et qui devient rapidement mortelle dès que vous avez plus de 10 applications. Pour lutter contre ça, vous allez devoir vous réfugier dans l'Étendue de givre, ce qui aurait pu être simple si Ragnaros ne faisait pas apparaître un Geyser de magma, qui détruit l'étendue et inflige des dégâts en vous projetant en arrière, quand trop de joueurs sont au même endroit. Vous allez donc devoir former 3 groupes avec un maximum de 8 joueurs dans chaque groupe et vous placer en triangle aux extrémités de l'étendue. Prenez vraiment votre temps pour rentrer dedans, en faisant des petits pas de côté et quand vous devez en sortir, faites-le par là où vous êtes entré. Il apparaît une étendue toutes les 45 secondes et chacune dure 1 minute 30. Ces plaques de givre vont également vous servir à débuter les météores restant qui vous poursuive, le mot est faible, la vie depuis le début de la phase. Tout comme en phase 3, vous devez les promener et les projeter quand ils deviennent trop dangereux. Lorsque vous vous déplacez d'une étendue à l'autre, n'hésitez pas à utiliser des sorts défensifs de raid (meilleurs des auras, Gardien divin, etc.) surtout si elles sont bien éloignées l'une de l'autre. Autre élément majeur de cette dernière phase Ragnaros lance régulièrement des Flammesfroids qui se propagent très rapidement (chaque flamme en fait apparaître 2 autres et ainsi de suite) et rendent la pièce totalement impraticable. Pour lutter contre ça, Malfurion invoque une Explosion nuageuse qui va permettre à 3 joueurs d'être enveloppés dans un Déluge, les immunisant contre toutes les attaques de Ragnaros et surtout qui va leur permettre d'éteindre les Flammesfroids. Il faudra donc bien surveiller l'apparition des flammes et foncer dessus avant que la propagation ne soit trop importante. Quoi que vous fassiez, vous finirez par être débordé. Quand c'est le cas, les 3 joueurs se placent dans l'étendue de givre, sur les groupes existants, afin de protéger l'ensemble du raid et de permettre de tuer le boss.

L'effet Déluge perdure même après la mort d'un joueur, donc n'hésitez pas à utiliser une résurrection, il se retrouvera directement protégé et opérationnel pour éteindre les flammes. Dernière chose à gérer durant cette phase, Renforcer Sulfuras est une canalisation de 5 secondes pendant laquelle le tank libre va provoquer le boss et aller se placer derrière Racines piégeuses, il s'agit d'une grosse zone verte au sol que lance Hamuul. De cette manière, Ragnaros sera pris au piège et perdra son attaque dans les 10 secondes de l'étourdissement. Avec le nerf récent, le plus simple est de se concentrer sur les 2 météores au début et ne pas profiter des 50 % de dégâts du piège. Quand vous avez réussi à les tuer et si l'ensemble du raid est encore en vie, vous ne devriez plus avoir de problème pour vaincre Ragnaros !

Compétences de la phase 4

Chaleur extrême : Ragnaros déchaîne toute sa puissance et se met à dégager une chaleur extrême qui inflige 7 000 points de dégâts de Feu toutes les secondes à l'ensemble des joueurs et qui augmente les dégâts infligés par la Chaleur extrême de 10 % par application.

Renforcer Sulfuras : Ragnaros canalise ses flammes sur Sulfuras. Au bout de 5 secondes, Sulfuras est surpuissante et les attaques en mêlée libèrent les flammes de Sulfuras qui infligent 500 000 points de dégâts à l'ensemble des joueurs.

Flammefroi : La flammefroi se multiplie rapidement et se répand sur la plate-forme. Elle inflige 600 000 points de dégâts de Feu et 4 000 points de dégâts de Feu supplémentaires toutes les secondes pendant 30 secondes si un joueur touche le feu. En raid à 25, Ragnaros crée six flammefroi.

Geyser de magma : Ragnaros déclenche un Geyser de magma chaque fois qu'il remarque 4 joueurs regroupés au même endroit. Le Geyser inflige 55 000 points de dégâts de Feu toutes les secondes, fait tomber les joueurs à la renverse et détruit toutes les Étendues de givre à moins de 5 mètres. En raid à 25, Ragnaros utilise les Geysers si 10 joueurs sont trop proches les uns des autres.

Étendue de givre : Cenarius invoque une Étendue de givre à un emplacement aléatoire. Tout météore qui traverse cette étendue est gelé et subit 15 000 % de dégâts supplémentaires par les joueurs. De plus, l'Étendue de givre rend insensible aux dégâts de Chaleur extrême et dissipe cet affaiblissement sur les joueurs qui se tiennent dans la zone.

Racines piégeuses : Hamuul Totem-Runique invoque des Racines piégeuses dans une zone proche. Si Ragnaros entre dans l'aire d'effet des racines, il est étourdi pendant 10 secondes et subit 50 % de dégâts supplémentaires tant que dure l'étourdissement.

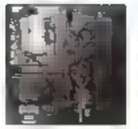
Explosion nuageuse : Malfurion invoque une Explosion nuageuse. Les joueurs qui interagissent avec l'explosion sont entourés d'un Déluge. Le déluge rend le joueur insensible aux dégâts de flammefroi et lui permet d'éteindre les flammes proches. Il est aussi insensible à la Chaleur extrême.

MATOS NEWS

WAWACITY-WS

ACTUALITÉS 90
Architectures Ivy Bridge et Haswell chez Intel, retard sur l'architecture Bulldozer chez AMD et quelques nouveautés : disque dur de 4 To.

TESTS 92
Une GeForce GTX 560 bien clockée plutôt intéressante, le retour des boîtiers silencieux chez Antec et un clavier nouvelle gamer signé Roccat.



PRATIQUE 94
Problème de surchauffe des composants ? Comprendre le refroidissement de votre machine et quelques pistes pour l'optimiser.

OPINION

L'AN NOUVEAU EST

Pères Noël en péril

Alors que les premiers vents d'automne emportent autant les feuilles défraîchies des arbres que nos souvenirs de la pause estivale, il est facile de céder à la morosité ambiante. Fonte des glaciers, menaces nucléaires, pénuries d'eau, espèces animales en voie de disparition... Qu'il est tentant de fuir la lente dégénérescence du monde tel que nous le connaissons, dans la chaleur de nos moniteurs pixelisés ! Mais Joystick ne cède pas à la mélancolie et vous propose de lutter à votre tour pour une grande cause humanitaire : la survie des Pères Noël. Car à bien y regarder de près, nos chers barbus n'auront rien à mettre dans leur hotte d'ici la fin de l'année et leur survie est donc, à son tour, menacée. Silence radio du côté des cartes graphiques, peu de nouveautés significatives chez Intel, retards répétés de l'architecture Bulldozer d'AMD... Un nouveau record a beau avoir été établi à 8 429 GHz sur un AMD FX Bulldozer, refroidi avec de l'hélium liquide à -230° C, un tel modèle ne viendra donc pas nous réchauffer lors des longues soirées d'hiver. Prévoyez plutôt pour les étrennes

Avalanche de nouveautés chez Intel ■ Intel par le menu à l'IDF 2011

Des Ivy Bridge aux Haswell : l'avenir d'Intel

La grand-messe annuelle d'Intel qui s'est tenue à San Francisco courant septembre nous a éclairés sur l'ensemble des gammes à venir du fondeur de Santa Clara. Une chose est sûre : malgré l'apparent retard de ses Sandy Bridge-E et de la plate-forme s'articulant autour du socket LGA 2011, Intel affiche une mine réjouie et a enthousiasme pour les nombreux projets qui façonneront son avenir jusqu'en 2013, au bas mot ! Au premier rang, figure l'architecture Ivy Bridge. Intel s'est plu à rappeler les excellents résultats des CPU Sandy Bridge toute cette année, malgré le bug des chipsets Cougar Point, le fondeur en a écoulé plus de 75 millions, un vrai record. Histoire de rassurer ses futurs clients après la valse des sockets, Intel a confirmé la compatibilité de l'architecture Ivy Bridge avec le socket LGA 1155. Gravés en 22 nm, ces processeurs disposent de quatre cœurs d'exécution, d'un cœur graphique, de quatre niveaux de mémoire cache et d'un contrôleur mémoire supportant la DDR3 sur deux canaux. Côté overclocking, bonne nouvelle : les paliers du contrôleur mémoire sont réduits à 200 MHz, on passe à 63 ratios pour la fréquence du CPU contre 57 précédemment et Intel introduit l'overclocking à la volée, applicable sans le moindre redémarrage. Dernier détail : le GPU gagne encore en intérêt et se voit compatible DirectX 11, tout en supportant la décompression d'un plus grand nombre de flux HD simultanés. En parallèle, Intel a levé le voile sur l'architecture Haswell, censée soutenir les Ultrabooks d'ici l'horizon 2013. Construite sur les bases d'Ivy Bridge, elle profite donc de la gravure en 22 nm et affiche une consommation électrique et un TDP proches des processeurs Atom, de l'ordre de 10 à 20 Watts. L'objectif ? Une autonomie promise d'environ dix jours en veille connectée. En attendant toutes ces nouveautés, Intel commercialise seize nouveaux CPU ce mois-ci. Rien de bien exceptionnel, mais plusieurs références Sandy Bridge à noter : le Core i5-2320 (3 GHz, quatre cœurs, 155 euros) et le Core i3-2130 (3,4 GHz, deux cœurs, 125 euros) constituent d'intéressants premiers prix.

AMD retarde sa prochaine architecture ■ Reculer pour mieux sauter

Fin de chantier pour Bulldozer ?

On les attendait pour la rentrée, on va devoir patienter jusqu'à une date encore indéterminée. AMD a remisé ses Bulldozers au garage. Baptisées FX-Series, ces processeurs Zambezi s'inscrivent désormais dans un nouveau programme de lancement. AMD souhaite vraisemblablement disposer d'un plus grand nombre de pièces à commercialiser et de références. On parle désormais de neuf processeurs : quatre modèles à huit cœurs (FX-8100, de 2,8 à 3,8 GHz, TDP de 95 à 125 Watts), deux à six cœurs (FX-6100, 3,3 à 3,8 GHz, TDP de 95 Watts) et trois à quatre cœurs (FX-4100, 3,6 à 4,2 GHz, TDP de 95 à 125 Watts). En attendant l'arrivée de ces unités, AMD met en vente deux nouveaux APU de série Llano intégrant deux cœurs d'exécution et un circuit graphique Radeon HD 6410D compatible DirectX 11, l'A4-3300 (2,5 GHz, 64 dollars) et l'A4-3400 (2,7 GHz, 69 dollars). Si AMD semble, plus que jamais, progresser sur le terrain du rapport qualité/prix, le fondeur a souhaité démontrer qu'il n'était pas en reste du côté des performances, en ravissant le titre de la plus haute fréquence jamais atteinte avec un processeur : un FX-8150 a atteint 8 429 GHz en étant refroidi à l'hélium liquide !

BRÈVES

Sois calme et branche-toi

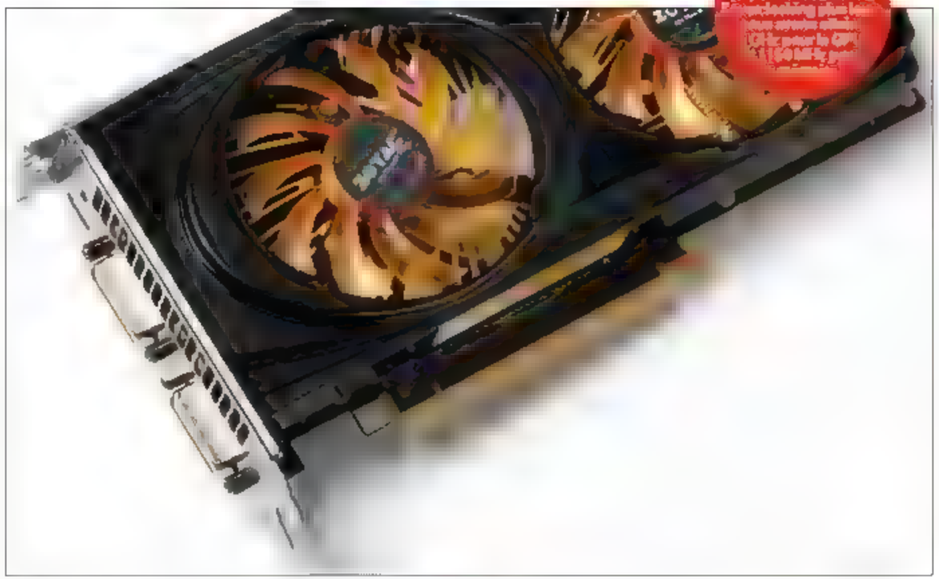
Be Quiet ! met en vente la nouvelle gamme Straight Power 10 CM Watts 80 Plus Bronze : la gamme se décline en quatre modèles de 430, 530, 630 et 730 Watts. Tous ces blocs intègrent un ventilateur SilentWings de 120 mm, monté sur des amortisseurs de caoutchouc qui limitent les vibrations.

Ninja Knows No Fear

Figurent parmi les constructeurs de ventirads les plus populaires aux côtés de Noctua, le constructeur japonais Scythe annonce la commercialisation de son Ninja 3 dans une version silencieuse. Le Ninja 3 Silent Fan intègre un ventilateur Slip Stream 120 mm, monté sur roulement à billes, tournant à 1 000 tours/minute. Le Slip Stream 120 mm est livré avec un contrôleur de vitesse. Le Ninja 3 Silent pèse 1 040 grammes. Il est livré avec un tube de pâte thermique.

En plus, elle fait le café ?

MSI s'apprête à commercialiser sa N580GTX Lightning Extreme Edition, une GeForce GTX 580 grand luxe overclockée à 832 MHz (contre les 772 MHz de base) s'articulant autour de matériaux de première qualité et du système de refroidissement Twin Frozr, dotée d'un radiateur « auto-nettoyant » capable d'expulser la poussière.



Constructeur Nvidia / Zotac
Fréquence 950 MHz
Fréquence mémoire 1100 MHz
Gravure 40 nm
Mémoire vidéo 256 bits
Interface mémoire 45 euros
Longueur 23 cm, dual-slot
Connectiques 2 ports DVI, 1 port mini-HDMI
Bande passante mémoire 140,8 Gbps
Site www.zotac.com
Prix 169 euros

EN RÉSUMÉ

À un tarif intéressant, cette GTX560 overclockée fait belle figure dans cette gamme de prix. Seules les GTX560 Ti OC présentent un meilleur rapport qualité/prix.

PLUS

- Rapport qualité/prix
- Performances overclockées
- Consommation électrique contenue

MOINS

- Nuisances sonores
- Design double-slot
- Disponibilité en boutique

VERDICT 15/20

Zotac GeForce GTX 560 AMP! Edition ■ Solide overclocking en vue

Une carte personnalisée à souhait

La première sortie ratée de Nvidia du côté des cartes DirectX11 avec la série des GeForce GTX 400, semble désormais bien loin. Imitant son éternel rival, la firme au caméléon a rapidement décliné la seconde génération de son GPU Fermi à d'innombrables modèles aux performances très proches, jusqu'à en donner le tournis. C'est notamment le cas des GeForce GTX 560 et 560 Ti, dont la principale différence tient au nombre de Streaming Multiprocessors (sept pour la première contre huit pour la seconde). Dépourvue de véritable modèle de référence, la GeForce GTX 560 fait toutefois figure de «solution à la carte» dans le catalogue de Nvidia, qui encourage tous ses partenaires à en proposer des versions fait maison. C'est aujourd'hui le cas de Zotac, qui affuble sa solution de deux ventilateurs de 80 mm tout en overclockant sobrement ses caractéristiques de base : 950 MHz pour le GPU (contre 810 MHz de base) et 1100 MHz pour la mémoire (contre 1002 MHz). Encaissant sans encombre cette hausse de la cadence, même si c'est au prix de nuisances sonores légèrement excessives, la GTX 560 AMP! de Zotac affiche alors des performances qui supplantent de 5 % environ les résultats de la GTX 560 Ti standard. Ce qui en fait un argument très convaincant, en regard de son prix intéressant, pour tous les joueurs qui ne souhaitent pas entamer trop fortement leur budget dans cette période de crise ! Si elle ne tutoie assurément pas les performances des GTX 570 et 580, elle dépasse d'une courte tête les Radeon HD 6870. Une solution à envisager, si vous ne disposez pas d'un budget supérieur.

> « Ainsi overclockée, la carte de Zotac dépasse de 5 % la GTX 560 Ti standard. »

Constructeur Antec
Modèle Solo II
Châssis Aluminium, polycarbonate
Ventilation 1x120 mm (arrière), 2x120 mm (façade)
Baies 5,25 pouces 2
Baies 3,5 / 2,5 pouces 6
Slots d'extension 7
Poids 9,1 kg
Dimensions 470x440x205 mm
Site www.antec.com
Prix 119 euros

EN RÉSUMÉ

Mise à jour réussie d'un boîtier de référence, le Solo II préserve une valeur sûre. On regrette toutefois le prix plutôt élevé et surtout la ventilation limitée dans le cadre d'une utilisation de gamer.

PLUS

- Finition et d'assemblage
- Câble-management et efficace
- Zones tendance du bruit

MOINS

- Bac d'alimentation en haut
- Ventilation limitée pour une config de gamer

VERDICT 14/20

Antec Solo II ■ Tout pour un silence absolu

Fait-il cavalier seul en tête ?

Six ans après la sortie de son Solo, une référence en la matière, Antec remet au goût du jour l'un des boîtiers les plus silencieux de son catalogue. Au format moyen-tour, le Solo II séduit par la qualité d'assemblage et de finition, ainsi que la large connectique en façade et sur le côté. On apprécie également l'espace optimisé au sein du châssis, ainsi que le bon cable-management général même s'il vous faudra toujours jouer du tournevis. Seuls bémols : le prix est relativement élevé et le boîtier dispose d'une ventilation limitée.

Constructeur Roccat
Type Clavier filaire USB
Touches programmables 36 touches
Profils 25
Rétroéclairage Oui (6 niveaux de réglage)
Fonction multimédia
Polling de 1000 Hz
Dimensions 509x247x22 mm
Site www.roccat.org
Prix 79 euros

EN RÉSUMÉ

Élégant et complet, l'Isku est un clavier très ergonomique dédié aux joueurs et aux possesseurs de la souris Kone+.

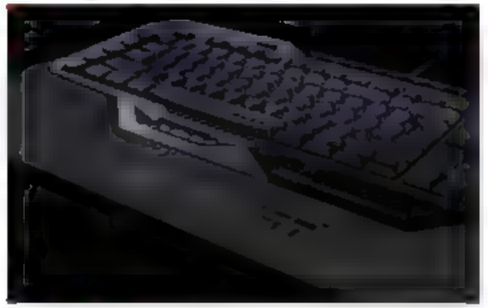
PLUS

- Qualité de finition
- Rapport qualité/prix
- Large personnalisation

MOINS

- Clavier volumineux
- Fonctionne idéalement avec la souris Kone+

VERDICT 16/20



Roccat Isku ■ Un clavier ultra-personnalisable

L'arme de haute précision

Nous nous sommes souvent montrés élogieux vis-à-vis des produits signés Roccat, à la finition soignée et aux fonctionnalités originales, et l'Isku ne déroge pas à la règle. Ce clavier filaire plutôt imposant de 123 touches standard offre un grand confort d'utilisation, avec des touches à la faible course qui assurent une frappe aisée. Doté de 36 touches programmables, il vous permet de définir des macros au cours du jeu ; il est même en mesure de communiquer avec la souris Kone+ du même constructeur afin d'échanger à la volée ce type de macros !

UTILITAIRES

360Amigo

À première vue, 360Amigo s'inscrit dans la grande tradition des utilitaires censés améliorer les performances de votre PC en nettoyant sa base de registre. Il va bien au-delà des logiciels classiques, sans peser lourdement sur le système en intégrant de nombreux modules originaux. À essayer, d'autant plus qu'il est gratuit.
http://tinyurl.com/6rd934u

MouseWithoutBorders

Vous possédez plusieurs PC sous [illegible] utilitaire gratuit, vous partagez votre [illegible]. À la manière d'un logiciel de prise en main à distance, vous réalisez en outre des copier-coller entre chacune de vos machines. Pratique et simple à configurer.
http://tinyurl.com/64gk8gh

WinMate

Marre de prêter assistance à vos parents ou amis en leur rappelant les réflexes de base et les bonnes méthodes pour optimiser leur PC ? Confiez-leur WinMate : totalement gratuit, cet utilitaire de nettoyage et d'optimisation s'accompagne d'un guide de prise en main très complet, qui expose chaque action-type.
http://tinyurl.com/64936al

Comprendre le refroidissement

Le PC d'un joueur souffre d'un mal récurrent : la surchauffe des composants en cours de jeu. Une fatalité ? Sûrement pas, et la solution traditionnelle qui consiste à laisser son boîtier ouvert n'est pas forcément la meilleure…

DURÉE
30 minutes

NIVEAU
✓ Intermédiaire

HARDWARE MONITOR
✓ http://physxlo.net/tmn/driver-swsspec.html

MATÉRIEL
✓ Colliers de serrage

Depuis quelques années, un très gros travail a été réalisé du côté du refroidissement des boîtiers. Alors que, dans les années 90, on se contentait de multiplier les ventilateurs dans des boîtiers en fonte impossibles à échauffer, les années 2000 ont été celles d'une vaste réflexion de la part des fabricants. Il faut dire qu'ils n'avaient pas vraiment le choix.

Toujours les mêmes

Comme souvent en informatique, lorsqu'on cherche une cause à nos problèmes, il faut regarder du côté de la carte graphique. Car si les processeurs étaient la première cause de surchauffe des boîtiers jusqu'à récemment, les cartes graphiques les ont désormais remplacés sans conteste possible. Tout est bien entendu lié à la consommation : si celle des processeurs reste inférieure 100 watts, les cartes graphiques peuvent dépasser les 300 en pointe. S'ajoute à cela le placement de la carte graphique, orientée la tête en bas.

Thermodynamique

Pour tout arranger, l'air chaud montant, celui produit par votre carte graphique va venir réchauffer les périphériques situés en haut du boîtier, qu'il s'agisse du processeur, ou des disques durs dans les boîtiers plus anciens. Autrement dit des conditions loin d'être idéales pour votre matériel.

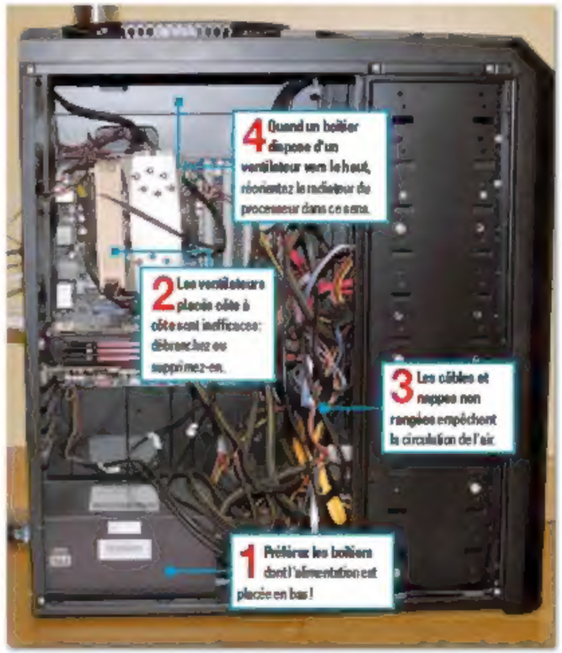
> « Ne débranchez pas vos ventilateurs en façade si vous fermez votre boîtier »

Les boîtiers profitent de l'air chaud pour refroidir correctement les machines en générant un courant d'air entre les ventilateurs. Il faut faire très attention à ne pas le perturber, sous peine de problèmes sévères. Le principe est simple : on fait entrer de l'air frais en bas à droite du boîtier, refroidissant carte graphique et disque dur, et on le fait ressortir en haut à gauche, voire par la partie supérieure du boîtier selon le modèle. On parle alors de flux d'air, et pour qu'il y ait flux, il est indispensable que le boîtier soit fermé. Si vous le laissez ouvert, le flux ne sert strictement à rien et le positionnement de vos ventilateurs, tout comme leur action, devient complètement inefficace.Quelques règles simples s'imposent pour éviter tout problème. D'abord, l'entrée d'air frais est de loin le point le plus important. Ne débranchez pas vos ventilateurs en façade si vous fermez votre boîtier, au contraire. Même à faible vitesse, le fait qu'ils alimentent le boîtier en air frais est essentiel et conditionne le refroidissement final. Placez ensuite vos disques durs le plus bas possible, ils n'aiment pas la chaleur. Enfin, il faut réfléchir à ne pas entraver le flux d'air, ce qui veut dire limiter et ranger les câbles à l'intérieur de sa machine, et surtout réfléchir à l'orientation du ventilateur de son processeur. Des points sur lesquels nous allons revenir en détail !

D_WZ

3 points clés
Optimiser le refroidissement

Voici en images quelques pistes à suivre pour optimiser le refroidissement sur une plateforme qui fait à peu près tout ce qu'il ne faut pas faire.



1/ Évitez de placer les ventilateurs côte à côte, même s'ils sont orientés dans le même sens. Essayez de placer le ventilateur à droite, pour envoyer l'air dans le radiateur.
2/ Si votre boîtier dispose d'un ventilateur ou d'une grille d'extraction vers le haut, orientez le refroidissement de votre processeur dans ce sens.
3/ Vous pouvez surveiller les températures à l'intérieur de votre boîtier avec le logiciel Hardware Monitor.

ÉTAPE 1

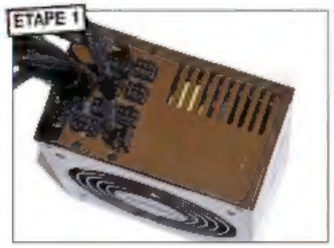
ÉTAPE 2

ÉTAPE 3

PAS À PAS

1/ Si vous disposez d'une alimentation modulaire, commencez par débrancher tous les cables inutiles. Regrouper disques durs et ventilateurs lorsque cela est possible. 2/ Si votre alimentation n'est pas modulaire, regroupez tous vos cables inutilisés et attachez-les avec un collier de serrage. 3/ Regroupez toutes les nappes en les fixant vers l'intérieur du boîtier. Rien ne doit entraver la circulation de l'air ! 4/ Attachez au mieux les câbles d'alimentation de la carte graphique pour qu'ils passent près de la paroi du boîtier.

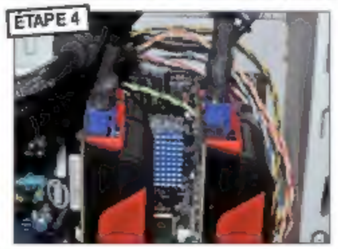
ÉTAPE 1



ÉTAPE 2

ÉTAPE 3

ÉTAPE 4



À RETENIR

Si votre boîtier est un peu ancien, investir dans un nouveau modèle peut être une solution radicale pour le refroidissement. Désormais, les règles de bon sens sont respectées par les bonnes marques comme Antec ou Cooler Master. Cette dernière est probablement celle qui aura fait le plus d'efforts dernièrement en matière de boîtiers pour joueurs. Si malgré tout, c'est la surchauffe de votre processeur qui pose problème, envisagez d'investir dans un radiateur de type tour. Vous pouvez trouver d'excellents modèles sous la barre des 30 euros, par exemple chez Corsair avec le modèle A50.

WAWACITY.WS

TOP HARD

Et un retard de plus pour l'AMD FX qui n'arrête plus de se faire désirer. Le lancement est désormais prévu pour le 16 octobre et les performances devraient être un petit cran au-dessus de celles du Core i5 2500K. C'est tout? Non, ils sont champions du monde !

C_WIZ

QUELLE GAMME

HAUT DE GAMME

Résistez aux sirènes du marketing qui tentent de vous piquer votre argent. Processeur, carte graphique et SSD sont les trois éléments à privilégier pour jouer en toute tranquillité !

MILIEU DE GAMME

L'arrivée du FX d'AMD devrait non seulement faire baisser le prix des Phenom II X4 et X6, mais peut-être également celui du Core i7 2600K qui pourrait être remplacé sous peu…

ENTRÉE DE GAMME

Attention aux cartes mères pour les configurations d'entrée de gamme. Les références que l'on vous conseille arrivent en fin de vie : ne tardez pas trop sur ce créneau.

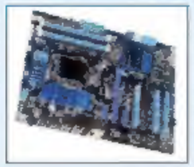
LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

BUDGET 970 €

Prix Environ 190 €
Marque Asus
Chipset P67
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P8P67

Si ASRock et Gigabyte proposent également d'excellentes cartes, nous continuons à préférer celles d'Asus pour le P67. Facile à configurer et à déboguer, elle s'offre également les meilleures performances côté réseau et USB 3.0. Des petits détails qui s'ajoutent, à force…

Prix Environ 280 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3.4 GHz
Site www.intel.com

LE PROCESSEUR
Core i7 2600K

Intel est prêt pour l'arrivée des FX avec un nouveau processeur dans les cartons. Sans surprise, il s'agit d'un 2700K qui devrait venir jouer les trouble-fêtes. Dans le doute, nous vous conseillons d'attendre un mois, son arrivée devrait être accompagnée d'un réajustement tarifaire.

Prix Environ [illegible]
Marque Kingston
Fréquence [illegible]
Barrettes 2 x 4 Go
Site www.kingston.com

LA MÉMOIRE
HyperX 8 Go

8 Go deviennent la norme sur les configurations, et si en pratique dans les jeux les gains seront minimes, on gagnera au moins dans l'utilisation de Windows, tout en étant prêts pour d'éventuels jeux 64 bits. Ils arriveront bien un jour, non ?

Prix Environ 185 €
Marque Crucial
Taille 128 Go
Type DDR3
Site www.asus.com

LE DISQUE DUR
M4

Avantage prix pour le M4 de Crucial qui reste de loin notre SSD préféré. N'oubliez pas de mettre à jour son firmware si vous rencontrez de petits lags au démarrage de certains jeux ou applications. Comme toujours, qui dit SSD dit réinstallation de Windows et BIOS configuré en AHCI !

Prix Environ 300 €
Marque Nvidia
DirectX 11
Mémoire 1280 Mo GDDR5
Site www.nvidia.com

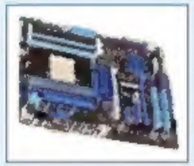
LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 570

Si vous n'êtes pas particulièrement pressé sur le plan graphique, il peut être judicieux d'attendre la fin de l'année pour s'offrir une nouvelle carte. On dit les stocks de haut de gamme très bas chez AMD, ce qui ne peut vouloir dire qu'une seule chose : nouvelle gamme en approche !

MILIEU DE GAMME

BUDGET 595 €

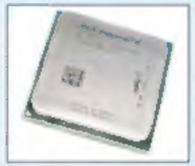
Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89TD Pro

Les cartes mères pour AMD FX utiliseront le même socket ou presque, l'AM3+. Il permet à la carte mère de fournir un peu plus de jus aux nouveaux processeurs d'AMD, ce qui peut être utile lorsque l'on veut faire des overclockings extrêmes. Avaient-ils une idée derrière la tête chez AMD ?

Prix Environ 150 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.6 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 975 BE

AMD est champion du monde… d'overclocking. L'AMD FX 8150 a été poussé à 8.429 GHz à coup de refroidissement à l'azote liquide. L'ancien record, 8.3 GHz était tenu par… un Celeron de l'époque des Pentium 4 ! Souhaitons à la gamme FX de ne pas finir comme les Netburst d'Intel…

Prix Environ 25 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com

LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Le contrôleur mémoire des AMD FX sera le même que celui installé dans les APU A8 du constructeur. Et l'on peut déjà vous dire qu'ils seront capables d'utiliser pour de vrai la mémoire à 1600 et 1866 MHz. En attendant, il est toujours interdit d'acheter une configuration milieu de gamme !

Prix Environ 70 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateau
Site www.wdc.com

LE DISQUE DUR
Caviar Black

Les Caviar Black restent de loin les meilleurs disques durs conventionnels du moment avec des performances excellentes. Et rien ne vous empêchera de le conserver par la suite en disque de stockage lorsque vous vous offrirez un SSD pour les fêtes de fin d'année !

Prix Environ 210 €
Marque AMD
DirectX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com

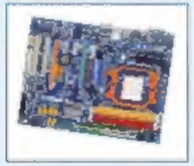
LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6950 1 Go

Les stocks sont en baisse et l'on peut s'attendre à voir arriver une raréfaction forte côté disponibilité. Soit AMD n'a pas envie de vous vendre de carte graphique, soit il se trame quelque chose en coulisses ! Tout le monde jurait pourtant que l'on ne verrait pas de HD 7000 cette année ?

ENTRÉE DE GAMME

BUDGET 435 €

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site
www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Ne vous attachez pas trop au modèle de carte mère, tant qu'il s'agit d'une carte AM3 et qu'elle dispose de l'essentiel (un slot PCI Express pour la carte graphique), elle fera l'affaire. Gigabyte et Asus restent les marques que l'on vous conseille histoire d'être tranquille côté support.

Prix Environ 110 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com

LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965

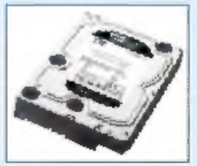
Le Phenom II X4 965 reste, malgré son âge, un très bon processeur de jeu pour une configuration d'entrée de gamme. Rarement l'on aura vu un tel rapport qualité prix dans ce créneau. Interdiction formelle d'acheter un APU A8 cependant : ce Phenom les domine en jeu.

Prix Environ 25 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com

LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

4 Go suffiront à court terme dans l'entrée de gamme, mais l'on vous conseille tout de même d'installer la version 64 bits de Windows 7. En 32 bits, on perd 1 Go de mémoire simplement pour la gestion de la carte graphique. Un vrai gâchis !

Prix Environ 70 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateau
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Étant donné les économies réalisées côté processeur, on peut mettre une poignée d'euros de plus dans un disque dur de qualité. Le Caviar Blue, un peu moins performant, est également un peu moins cher, à l'image d'autres modèles disponibles chez Seagate par exemple.

Prix Environ 160 €
Marque AMD
DirectX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site [illegible]

LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6870

La GTX 460 n'est plus, on se tourne donc vers la Radeon HD 6870 qui la remplace avantageusement. Équipée de 1 Go de mémoire GDDR5, son niveau de performances est élevé. Les budgets très serrés pourraient regarder aussi du côté de la 6850 pour une vingtaine d'euros de moins.

WAWACITY.WS

FÉVRIER 2002

ET POKE ET PEEK

Diantre, mon premier Et Poke et Peek! C'est le moment de ressortir ma collection de magazines assoupis dans mon armoire. Mais là, pas de bol: je tombe sur le numéro 134 et sa couverture parfaitement hideuse. Ça commence bien…

Ce n'est pas parce qu'on bosse pour un magazine «historique» que l'on n'a pas le droit d'être critique. Franchement, que s'est-il passé avec cette couv'? Un vert fluo vomitif, un alien laid comme un jeu du siècle dernier… Bref, un joli repoussoir. Heureusement, les pages qui remplissent ce numéro sont largement plus sexy. On entame les hostilités avec un gros reportage sur Unreal 2, une licence qui, à l'époque, faisait encore vendre. Malgré une preview assez enthousiaste de RaHaN, le titre s'avérera finalement bien décevant. D'ailleurs, quelqu'un s'en souvient, honnêtement? Alors que Medal of Honor, lui, a bien marqué les esprits. Ackboo, lui, ne s'en remet pas, et qualifie la production du studio 2015 de «chef-d'œuvre du jeu PC», pour un bon 97 sur 100 d'intérêt. Quand même… S'il est indéniable que MoH a été un tournant dans l'histoire du FPS, on regrette par contre qu'il ait amorcé la mode des scripts à outrance et de la progression en couloir, tels qu'on nous les sert tous les ans dans Call of Duty. Mais dites donc, les membres de 2015 ne se seraient-ils pas barrés de chez EA quelques années après, pour fonder Infinity Ward? Coïncidence? Je ne pense pas…

LA BOUCLE EST BOUCLÉE

Mais laissons de côté ces considérations militaires pour nous attarder sur l'édito fort intéressant de Moulinex qui, dix ans plus tard, possède une certaine résonance. Le très respecté rédac' chef de l'époque tirait la sonnette d'alarme à propos du manque de sorbes sur nos machines de nantis: «Il y a de moins en moins de jeux sur PC. […] Les ventes restent faibles et, surtout, imprévisibles». Il termine ensuite son texte par une prophétie dont seuls les journalistes – et Michael Pachter – ont le secret: «Le online est l'avenir du jeu». Brrr, ça ferait presque froid dans le dos. Avait-il raison? Une chose est sûre: il n'avait pas prévu l'arrivée de cette plaie qu'on appelle social gaming.

LA FRRRAAAANCE, MONSIEUR!

Enfin, entre deux tests improbables (un Sid Meier's Sim Golf à peine sorti de son trou et un Car Tycoon qui plaira assurément aux concessionnaires), ce numéro de février donne aussi la parole aux développeurs français. À commencer par une longue interview de David Cage qui, en 2002, avait un peu plus de cheveux, mais toujours autant de choses à dire. Quantic Dream préparait à l'époque Fahrenheit, et l'approche «cinématographique» du jeu vidéo était déjà au cœur de la réflexion du bonhomme. Ce qui n'est pas vraiment le cas de Raphaël Colantonio, fondateur d'Arkane. Old school et résolument hardcore, son Arx Fatalis s'annonçait juste fantastique. Bonne nouvelle: le studio bosse actuellement sur Dishonored qui, personnellement, m'a mis une grosse mandale, façon teutonne, à la Gamescom. Comme quoi, les grandes équipes savent perdurer dans le temps. Et c'est sur cette phrase totalement bateau que je disparais dans un nuage de fumée, histoire d'éviter la potence. Piffpuff!

JIKA

La scène du Débarquement de MoH: mythique !

Arx Fatalis était déconseillé aux claustrophobes.

JVN.COM
Jeux Vidéo Network

RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DE LA RÉDACTION
SUR LE BLOG ET LE FORUM DE JOYSTICK
WWW.JOYSTICK.FR

Venez commenter l'actualité du jeu vidéo
et devenez peut-être le rédacteur star du blog !

"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

WAWAZITY.WS

EN RÉSERVANT DANS VOTRE **MAGASIN** fnac.com
EN PLUS DE L'**ÉDITION LIMITÉE**,
OBTENEZ UN **POSTER « STEELBOOK » BATTLEFIELD 3***

SORTIE LE 27 OCTOBRE

*Offre valable dans la limite des stocks disponibles

16 www.pegi.info | PC DVD | PS3 | XBOX 360 | XBOX LIVE | DICE | EA

© 2011 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Toutes les marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.